GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.234
定价9.80元

电软周边评测组本期奉上

200元在家玩BAND
吉他控制器横评

庶民高清游戏计划第二弹
轻松实现色差上1080P全高清
Wii多媒体安装/自制软件频道



随刊赠送「天诛4」海报

小岛秀夫的MGS基因
《合金装备索利德4》开发揭秘
25分钟剧情精选特别收录！



真·风神制作

热作攻略研究

鬼屋魔影5
超级机器人大战A

龙珠Z突破极限/鬼魂力量 创世纪
乐高印地安那琼斯/特工克拉克
风来的西林3·机关屋的沉睡公主

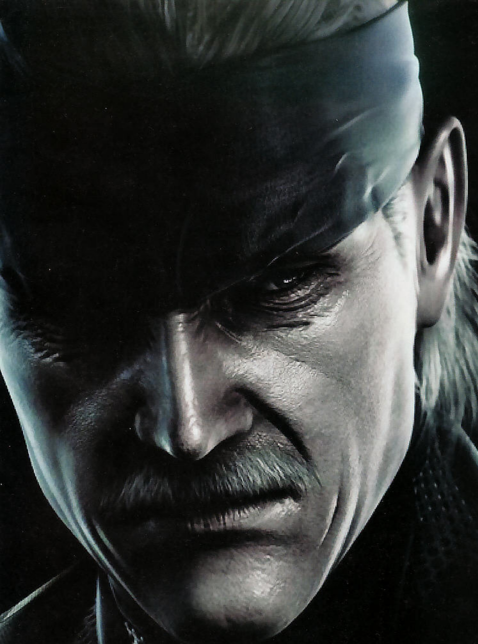
4
A HIDEO KOJIMA GAME
GUNS OF THE PATRIONTS
MGS

2008年7月 总第234期
ISSN 1006-5032



全解「合金装备」

满分之作彻底攻略研究/系列回顾全盘分析有始有终



战争已经改变了，
它不再关乎民族、意识形态或是经济。

战争已经改变了，
ID控制的士兵、武器、装备……。

战争已经改变了，
武力威慑主导被控制力主导所替代，
谁能控制战局，谁就能书写历史。

战争已经改变了，
当一切皆被掌控，战争已如同程序。

但是，我还有最后一件事要完成，
这是我必须承受的惩罚，
这也是我最后的使命。

总有些故事不能被谈起，
总有些传奇注定要逝去，
总有些血脉必定走向终局。

完结，并非是终结……

尽管小岛秀夫已经明确表示，MGS4将是自己参与制作的最后一款合金装备，但是最近这种说法似乎有了松动，在前不久的一次采访中，小岛表示"之所以说是完结篇，只是关于Snake故事的完结，合金装备这个系列，还是会继续下去的。我本人虽然不会负责以后系列作品的开发，但也有可能以某种形式参与进来。"无论如何，我们已经得到了足够明确的信息：MGS4，完结的只是Snake的时代，合金装备新的传说，仍将继续。

Snake的传说，将怎样终结？Snake的生命，是否真会就此结束？当那些曾经在我们的记忆中无比鲜活的再次出现在眼前之时，一切的谜题终于都得到解答。 口文/北斗

在06年播放的MGS4宣传片结尾，Snake的"自杀"场面，当枪声响起的一瞬间，相信众多喜爱MGS的玩家们都是脑子里一片空白：Snake……死呢？！自杀？！

尽管从历代剧情的角度来讲，考虑到Snake传奇一生所经历过的那些痛苦经历，如果小岛真想让Snake死的话，也是完全"说得过去"的。然而，不论怎样，对于这样一个陪伴着我们走过了二十一年的角色，又如何忍心看着他死亡？即便战斗的本能被铭刻在了基因之中，命运也并非是一定不可改变的。仍然记得MGS1结尾的时候，直美博士对Snake说的那句话："不要让自己被所谓的命运所束缚。"

"戴维，叫我戴维。"

——还记得当时的心情和决心吗？请回想起来吧，Snake！

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

●合金装备索利德4·爱国者之铳 ●PS3 ●动作谍报 ●KONAMI ●2008.6.12 ●59.99美元 ●蓝光 ●美版 ●17岁 ●记忆容量：139KB以上 ●1人

CHRONICLE 合金装备系列大事年表

- 1942年：美国陆军技术总部开始进行原子弹计划（曼哈顿计划）。第二次世界大战末，“The Boss”建立眼镜蛇部队。
- 1945年：原子弹在广岛和长崎爆炸。Otacon（オタコン）的父亲出生。
- 1947年：CIA（美国中央情报局）成立。“The Boss”解散眼镜蛇部队。
- 1950年：ネイキッド・スネーク（NAKED SNAKE）成为“The Boss”的徒弟。
- 1951年：美国地上部队在内华达州进行名为“Buster Dog”的核实验。“The Boss”受到放射线的辐射。
- 1954年：美国在比基尼岛进行氢弹实验。ネイキット・スネーク也受到放射线辐射，无法进行生育。
- 1962年：美国U-2侦察机在古巴发现前苏联导弹（古巴危机）。肯尼迪与赫鲁晓夫签订秘密协定。遣送ソコロフ返回苏联。小型核导弹ディビー・クロケット开始生产。
- 1964年：越南战争爆发。秘密特种部队FOX开始执行“バーチャスミッション”与“食蛇者计划”。ネイキット・スネーク杀死“The Boss”后获得“Big Boss”称号。（MGS3的故事）
- 1965年：シギント（SIGIT）进入ARPA（美国国防部高级计划研究署）。
- 1966年：美国政府机关根据救急医疗调查报告，在美军交通部实行EMT制。
- 1968年：エヴァ・ハノイ（EVA）突然失踪。
- 1969年：シギント建立起ARPAnet。
- 1970年：パラメディック（PARA MEDIC）首次在华盛顿州西雅图市执行パラメディック制度。在サンヒエロニ半岛上，ジーン带领FOX武装起义。（MOP的故事）ゼロ少佐解散FOX。美国得到全部哲学家的遗产。“哲学家”改名为“爱国者”。
- 1971年：Big Boss继承ゼロ少佐的意愿，建立FOXHOUND。
- 1972年：“恐怖之子计划”执行，ソリッド・スネーク（SOLID SNAKE）/リキッド・スネーク（LIQUID SNAKE）/ソリダス・スネーク（SOLIDUS SNAKE）诞生。
- 199X年：SOLID SNAKE加入FOXHOUND。
- 199X年：Big Boss开始建立独立武装国家“Outer Heaven”（世外桃源）。
- 1995年：Outer Heaven起义。因为索里德・斯内克的活跃，Outer Heaven陷落。斯内克与Big Boss对决。（MG1代的故事）
- 199X年：Big Boss开始建筑独立武装要塞“ザンジバーランド”。
- 1999年：ザンジバーランド发生骚乱。因为索里德・斯内克的活跃，ザンジバーランド要塞陷落。斯内克再次与Big Boss对决。Big Boss死亡。（MG2代的故事）
- 2000年：索里德・斯内克被FOXHOUND除名，被送到阿拉斯加过隐居生活。
- 2005年：发生シャドー・モセス岛事件。索里德・斯内克与液体蛇对决。（MGS1代的故事）
- 200X年：ジョージ・シアージ就任第43届总统。ソリダス・スネーク辞任。ジェームジ・ジョンソン就任第44届总统。ソリダス・スネーク潜伏在没人知道的地方。反对合金装备的财团“フィランソロピー”成立。
- 2006年：索里德・斯内克与オタコン一起破坏世界上存在的METAL GEAR，被认为是恐怖分子，成为国际上的通缉犯。发生原油桶沉没事件。索里德・斯内克被认为是原油桶沉没事件的主犯。（MGS2的故事）开始在曼哈顿海滩修筑净化海洋设施“ビック・シェル（アーセナルギア）”。
- 2009年：发生强占海洋设备事件。アーセナルギア与フィランソロピー发生激战。雷电与ソリダス・スネーク对决。（MGS2的故事）

Snake
系列主角，由于诞生时体内的基因就被设定为加速老化的缘故，尽管实际年龄只有四十岁左右，外表看上去却已经是六十多岁、白发苍苍的老人了，这将是他最后的任务。

Otacon
原名哈尔・艾默里奇，是一位睿智的科学家，因为非常喜欢日本动漫而得名“Otacon”。在1代中曾参与设计制造Metal Gear REX，被Snake救出后两人成为最佳拍档。

Raiden
雷电，2代主角，自小被作为一名精英战士而培育并暗中受到“爱国者”的控制，2代结束时了解真相后一直在调查和追踪爱国者，与吸血鬼Vamp是宿敌。

Roy Campbel
罗伊・坎贝尔上校一直都是Snake的上级，本作中在得知Liquid Ocelot的阴谋之后，找到Snake来阻止其阴谋，他也是梅莉尔真正的父亲，却一直无法得到梅莉尔的原谅。

Liquid Ocelot
Ocelot在1代中曾经被灰狐砍掉过右臂，其将已死的Liquid的右臂移植到自己身上之后开始性格大变，然而这一切只不过是表象而已，他的真实目的到底是什么？

Meryl
在1代中梅莉尔还只是个仰慕Snake的菜鸟，曾经和Snake一起相处过一段时间，如今再次出现时明显成长了许多，作为新生猎狐犬小队的队长而活跃在战场之上。

Drebin
活跃在各处的军火商人，其特长就是能够抹掉那些需要ID登录才能使用的枪械上的信息，使得任何人都可使用。他身边的那只猴子是个非常有趣的家伙。

Vamp
拥有不死之身的吸血鬼，在2代中杀死了Otacon的妹妹艾玛，经历了数次必死的遭遇后却依然生存于世。敏捷的身法、犀利的匕首以及不死身使其成为雷电的死敌。

Eva
在3代登场，曾经是一名中国的多重间谍，后因任务失败而被驱逐，与Big Boss有过一夜情。本作中已经年近70的Eva以反抗军头领“Big Mama”的身份出场。

Naomi Hunter
直美博士是被灰狐收养长大的孤儿，基因学上的造诣非常之高，病毒FOXDIE的发明者，曾经想要致Snake于死地。如今突然以Liquid Ocelot助手的身份出现在众人面前。

Johnny
约翰尼，就是1代中那个老拉肚子的搞怪角色，为了追随一见钟情的梅莉尔，如今已经成为新生猎狐犬小队的一员。隐藏在面罩之后的，其实是张非常英俊帅气的面庞。

Jonathan
乔纳森，也是新生猎狐犬小队的一员。头顶上的莫西干发型是其最引人注目的地方，尽管体格很粗壮，为人却非常细心，是一个值得梅莉尔充分信赖的队友。

Ed
爱德，新生猎狐犬小队的一员。为人比较沉默寡言，警惕心很高，与队友乔纳森是有着过命交情的好友。偶尔也会穿上礼服为人主持婚礼，而本作中的那对新人就是……

Sunny
桑尼是在2代中死亡的Orga的女儿，被Snake从“爱国者”手中救出来后就一直与Snake和Otacon生活在一起。由于长期与世隔绝，说话不大流畅，在计算机方面有惊人的天赋。

Laughing Octopus
欢笑章鱼，身上的数支触手拥有超远的攻击范围以及强大的攻击力，同时其也装备有与Snake相似的章鱼迷彩，可以根据周围的环境变色，以达到欺骗敌人的目的。

Raging Raven
狂怒乌鸦，巨大的双翼以及背后的推进器使得其在空中有着极高的飞行速度以及灵活的机动性。翅膀上挂带的导弹拥有自动追踪功能，还能指挥其他无人翼状飞行器。

Crying Wolf
嚎哭野狼，在地面上拥有超高的速度，其力量也是十分之强悍，甚至能够正面顶翻一辆重型铲车。然而其最擅长的还是狙击战，肩上那支电磁枪威力强劲。

Screaming Mantis
尖叫螳螂，“美女与野兽”部队的头领，利用人偶可以操纵任何物体，甚至包括尸体。BB部队的其他成员实际上都在她的暗中操控之下，只不过她自己也只是个傀儡而已。

Metal Gear

Metal Gear，是系列作品最初的游戏名称，同时也代表了贯穿整个系列的一种超级武器。其最初的设计初衷是源于上世纪七十年代左右东西方两大阵营对峙的冷战时期，为了制造出一个高机动性可移动的核弹发射平台。它最大的优势就是在于能够在任何地形条件下自由移动，可以独立的把核导弹发射到世界上任何地方。这种同时具备高机动性和高隐蔽性的核武器搭载与发射平台完全打破了战略军备竞赛的格局，也破坏了脆弱的核平衡。

随着系列作品的发展，Metal Gear在设计和用途上也开始出现了变化。其最初的目的是作为可移动的核武器发射平台而存在，不过在MGS2中的Asernal Gear不再是作为核武器发射平台，而是用来控制和修改人类社会的信息以达到暗中控制美国甚至是世界的目的，同样专门为了护卫Asernal Gear而组建的量产型Metal Gear Ray也没有核武发射功能。到了这次的MGS4中，Metal Gear甚至已经成为了强力“常规”武器的一种，当然MK II则是作为Snake的助手而存在。



←乐高版Shagohod，这可是比Metal Gear还要历史悠久的东东。

Snake

“Snake”已经成为了合金装备系列历代主角的通用代号，之所以说是代号，因为这些主角其实都有着自己的本名，只不过在游戏中、也就是在执行任务时他们都是用的代号，所以被玩家们记住的，也就是这个“Snake”了。系列作品中出场最多的应该就是Solid Snake了，MGS3中的主角代号是Naked Snake，也就是后来的Big Boss，即便是MGS2中的雷电，其刚登场时的代号也是Snake。为什么小岛秀夫对“Snake”这个代号如此情有独钟呢？

皆源于其早年看过的一部电影《逃出纽约（Escape from New York）》，小岛秀夫非常喜欢这部电影，而片中男主角的名字就是“Snake Plissken”！



BASIC SYSTEM of MGS4

掌握基本技巧，感受更多游戏乐趣

在这次的《合金装备4》中，针对前作MGS3的部分系统做了相应的简化，同时也加入了许多新的系统和要素，就让我们先来好好了解这些基本的以及一些进阶技巧，熟练掌握它们会对我们的攻关过程大有帮助。

INSTALL 游戏的安装

由于本作是在PS3上制作的，所以最开始游戏的时候需要我们预安装一部分到硬盘中才行，本作要求PS3硬盘至少有4.6个G的空余容量才能进行安装，初次安装的时间大概是在一刻钟左右。安装的时候屏幕左下方会有一个进度条，进度条上方会有各种各样的提示，例如如果当时的时间（根据PS3主机系统的时间）已经是凌晨或是很晚的话，就会先提示你注意休息，此外还会有许多关于游戏里的小技巧。而屏幕右侧的Snake会一根接一根地不断抽烟，而且每根烟抽得都很快，比如编辑部里的抽烟军团（不包括本人）曾经和Snake比过抽烟速度，结果Snake完胜！友情提示　吸烟有害健康，好孩子不要抽烟哦！





ATTENTION！

除了初次安装，每次玩到新的一章时都会再次进行安装，不过每章之间的安装时间都很短，一般3分钟之内即可安装完，不用像初次安装那么费事。另外，值得一提的是，如果你存了N个进度，例如最近的一个进度是第3章，而你读取了一个第2章的进度的话，那么也是需要再次进行安装的……这种"安装"，我们不妨当成是长时间的读盘好了。

Control 基本操作介绍

按键………操作
左摇杆……控制角色移动
右摇杆……控制角色的视角，按下去的话（R3）是归位视角
△键……基本动作键，根据环境和场所的不同可以进行各种动作，例如贴墙、发动章鱼迷彩、爬楼梯、翻阅障碍物等等
○键……装填子弹（装备枪械的情况下），如果正在贴墙或是趴在地上发动迷彩进行伪装的时候是无法装填子弹的，跑动中装填子弹会使Snake的速度稍微变慢
X键……站立状态时按一下为蹲下，在蹲下的情况下长按X键为匍匐；站立状态时X键与左摇杆同时使用为翻滚，翻滚带有攻击判定，可以将敌人撞翻（当然，"月光"那种东东是撞不倒的），翻滚时长按X键为翻滚后直接趴在地上
□键……切换射击模式为自动瞄准或是手动瞄准
L1键……装备武器的情况下可以进入主视角的瞄准模式，配合左摇杆可以将上半身进行横向移动，用于躲在掩体后进行射击
L2键……选择道具，轻按一下后会弹出道具快捷菜单，按上下键进行切换，快速按一下则是切换当前所装备道具的装备与否状态
R1键……装备武器按下L1再按R1键则是瞄准射击，徒手或是装备武器但没有进入瞄准状态时，长按是CQC技巧，轻点是普通的近身格斗
R2键……选择武器，轻按一下后会弹出武器快捷菜单，按上下键进行切换，快速按一下则是切换当前所装备武器的装备与否状态
十字键……在一些特殊情况下，例如装备上SOLID EYE后或是使用狙击枪时，上下为放大和缩小视角；在快捷菜单栏中选择道具和武器
START键……打开菜单
SELECT键……暂停游戏，查看操作说明

MENU 游戏菜单说明

菜单名称	菜单作用
NEW GAME	开始新游戏
LOAD GAME	读取记录，如果是读取通关记录的话则可以在继承之前进度的状态下开始新游戏
MISSION BRIEFING	观看任务简介，游戏中一共有五大章，每一章开始都会有一段任务介绍，也可以在这里单独进行查看，查看时需要先选择查看哪一个记录的
OPTIONS	设定，可以对游戏中的字幕开关、音量大小、自动瞄准与否等许多细节进行设置
PHOTO ALBUM	查看照片，在游戏中得到照相机之后可以用来拍照，拍到的照片保存下来后就能在这里进行查看了
VIRTUAL RANGE	训练模式，在这里可以训练使用各种武器
METAL GEAR ONLINE	进入联网对战模式
EXTRAS	也是需要联网的，联网后可以选择下载新的音乐文件、新的武器、新的迷彩等等，这些要素有的可以直接进行下载，有的则是需要等KONAMI官方公布专门的密码后才能开启

MKII MK II 的使用

"MK II"是本作中Otacon发明的小型机器人。首先需要在道具栏中将其调出并装备上才可使用，注意如果Snake处于贴墙发动章鱼迷彩时是无法使用MK II的。MK II在第四章开始会更换为MK III，但功能和使用方法还是一样的。

左摇杆　控制MK II的移动
右摇杆　控制MK II的视角，按下的话（R3）为进行通常视角与MK II主观视角之间的切换
上下键　调整MK II摄像头的升降
△键　基本动作键，功能基本与Snake的相同
X键　发动或是关闭隐形迷彩，发动和维持隐形状态需要电量的支持，如果电量不够了就会自动现形
L1键　电击触手的瞄准
R1键　发动电击，电击需要电量的支持，电击后敌人会陷入眩晕状态。另外特别需要注意的就是，发动电击时MK II会自动现形，无法维持隐形状态，所以最好不要在周围有数名敌人的环境下使用



DREBIN 军火商人

第一章从地下基地出来会遇到军火商人Drebin，剧情后在菜单选项中多出“Drebin’s Shop”这项，在这个选项中就能直接购买各种武器和弹药了。

购买所需要花费的“金钱”是DP点，Drebin Point的缩写，获得DP点的方法就是在战场上尽可能多的收集武器和弹药，另外，每一章结束的时候系统会根据玩家的表现，包括多个方面来进行评定，这些评价不仅影响到游戏最后称号的获得，也关系到该章所能获得的DP点数，这是获得DP点的一个重要途径。

在Drebin的商店中可以购买到一部分的武器，这些武器的种类会随着剧情的进行逐渐更新，但是更多武器的获得还是需要玩家在游戏中自己寻找和通过特殊条件开启。这些玩家自行获得的武器基本上都是ID控制的，要先找Drebin解除掉相关信息才能使用。这个商店最大的好处就在于你不必专门去某个地方去找他，而是可以随时随地购买武器和弹药，实在是相当的便捷。

除了购买武器外，还能对武器进行个性化配置，方法是选定某项武器后先按L1进入详细说明，再按L2就可以选择这把武器的某个部分进行个性化配置。

CLOSE QUARTER COMBAT

CQC(CLOSE QUARTER COMBAT)是近身格斗技巧的缩写，在MGS3中被首次引入系列，在本作中CQC的重要程度虽然有所降低，不过熟练掌握CQC的话仍然对我们的攻关大有帮助，以下为实用CQC技巧解析，注意:发动CQC的基本前提是从背后悄悄接近敌人，主角为空手或者装备的武器支持CQC，再按住R1键。

摔倒：接近敌人后同时按下R1键并推动左摇杆就可以将敌人摔倒在地，摔倒的方向与左摇杆的推动方向一致，此法可以将敌人摔晕。

挟持：接近敌人后按住R1键的话，就可以将其挟持住，挟持这个动作非常重要，许多后续动作都是在挟持的基础上进行发展的。

卸掉武器：接近敌人后按一下R1键再迅速松开，就可以将敌人手中端着的武器打掉，并将敌人转过身来（短暂后仰）。

拖拽：挟持后配合左摇杆即可拖动被挟持的敌人到我们想要去的地方。



勒脖：在挟持的基础上再紧紧按住R1键的话就可以用力勒住敌人的脖子并将其勒晕。

推倒：挟持并将敌人拖到某个我们认为安全的地方后再配合左摇杆就可以将其推倒在地。

割喉：挟持后按一下△键就可以将这个敌人割喉杀死，如果此时Snake身上装备有注射器的话，则是通过注射药品的方式能杀死敌人。

人盾：挟持后按L1键（需要装备有武器）就可以将被挟持的敌人作为人盾，同时将眼前的其余敌人射杀（按R1键），非常好使。

OCTOCAMO 章鱼迷彩



“章鱼迷彩”是本作中Snake装备的迷彩，这种迷彩与1代中Otacon使用的那种光学隐形迷彩不同，并不能隐形，而是类似现实生活中章鱼（类似变色龙）的那种变色能力，通过这种自动与环境相适应的色彩变换达到欺骗敌人视觉的目的。简单来讲，我们不妨将章鱼迷彩理解成3代迷彩系统的简化版，玩家只需装备上这种迷彩，那么在任何环境中发动章鱼迷彩的话就会大幅提高与周围环境的相似度，达到保护自身的目的。

相应的，我们也要明白，这毕竟不是隐形迷彩，虽然能很大程度的欺骗敌人，但在许多情况下仍然还是会被发现的，所以一定不要迷信它。记得以前的预告片中曾有利用该迷彩模仿雕像的片段，相信许多朋友都还记忆犹新，本作中自然还能这么做，但是这样的场合是很少的。

除了章鱼迷彩之外，游戏中还有其他迷彩，这些迷彩有些一开始就有，有些需要达成特定条件才能开启，需要玩家手动进行更换。最开始的章鱼迷彩只有服装，并没有脸部，打完第一个BOSS之后才能得到脸部的章鱼迷彩。

屏幕右上角的小地图右侧会有当前隐蔽度的数值，以百分比的形式表示，数值越高越安全，此时一般数值会变成蓝色。

ALERM 警报状况

与之前的系列作品一样，本作中的警报状况也分为三个阶段，层次从高到低依次为Alert Phase→Evasion Phase→Caution Phase。

“Alert”状态下的敌人保持高度警戒，表示他们已经发现了Snake并保持持续追踪攻击，此时必须马上离开现场并逃离敌人的视线才行，否则是无法躲过敌人的追踪的。

“Evasion”状态下表示敌人已经失去了Snake的踪影，但是在继续寻找。这时的警戒程度已经比较低了。

“Caution”是最低程度的警报，表示敌人不但失去了Snake的踪影，而且也已经基本放弃寻找准备返回指挥中心。

游戏中会对玩家引起的“Alert”次数进行统计，某些特殊称号的达成条件里有一个项就是“Alert”次数必须为零。

三种不同警戒级别取消的时间也不同，警戒级别越高，取消时间越快，按照从高到低的顺序逐渐更改。



ITEM 道具的获得与补给

由于Snake执行的是无后援潜入作战，所以基本上所有武器与道具的获得和补给都需要自力更生，这里介绍几种获取途径。



↑拖动尸体就会掉出道具来。

拾取：在敌人的尸体上可以捡到武器和弹药，晕倒的敌人也会掉出武器弹药。第一章中由于战场双方交火异常激烈，经常随处可见两军战士的尸体，从这些尸体身上能够获得大量的武器和弹药补给，是最主要的补给途径。

拖动：将尸体或是晕倒的敌人身体拖动，这样就有可能会掉出道具来。

搜身：这是MGS系列的经典技巧了，用此法可以从敌人身上搜出更多的道具和弹药来。

FREEZE FREEZE与搜身

这是MGS系列的经典技巧了，发动FREEZE的办法就是在装备有枪类武器的时候悄悄接近敌人身旁然后对准按下L1键，Snake就会举枪对其低声喝道“FREEZE！”，相当于中文的“不许动！”，此时敌人会乖乖举起双手不敢动弹。接下来我们需要绕到其身前，将准星对着其身体上下来回扫动，就有可能在屏幕下方弹出提示让你按△键，照做即可从其身上搜出道具或是弹药来。

ATTENTION！ 注意，发动FREEZE不必非得绕到敌人身后，到其身体一侧也行，或是我们事先隐蔽在其走动路线旁边，等其走到面前时突然用枪指着他，也是一样的效果。说起来，与系列之前作品中不同的是，在本作中一旦将敌人FREEZE后即便是不再拿枪指着敌人，也可以维持相当长一段时间的效果，倒是敌人被我们从正面拿枪指着后，有的时候需要我们搜身才能获取物品。



MAP 地图

平常状态下屏幕右上角会有一个小地图，它会根据周围移动的物体、气味以及声音等要素的强弱来进行相关表达，一般敌人离得越近、发出的声响越大，代表其的黄色圆圈也就越亮越明显，熟悉这一点可以帮助我们更加宏观地了解周围战场的环境状况。同样，Snake周围的圆圈也会根据周围状况有所反应，有声响的方向会自动凸出一个箭头表示，声响越大，箭头凸出得越高。

另外，按下START键进入菜单画面后，屏幕右侧会显示出非常详尽的地图，通过R1和R2键缩放地图，右摇杆拖动地图，按下右摇杆（R3）为切换焦点，△键是改变角度。地图上的蓝色箭头代表Snake，红色圆圈代表目的地，黄色X形标记表示此路不通，右上角表示天气状况的数据中黄色箭头代表风向。



ATTENTION！根据声音来判断

通常状况下屏幕右上角的简易雷达只能表示该处目标地点的大致方向，只有在打开SOLID EYE的情况下才会在雷达上显示出敌人或是其他能发出声响的物体的位置与移动情况。利用好这一点可以很方便地掌握周围的大致状况。



Meryl

PSYCO 体力、精神槽以及压力

在屏幕左上方通常有两条槽，上面那条代表Snake的体力，在游戏中受到敌人攻击、踩到机关陷阱或是从高处落下等都会使体力槽受损，一旦降到零就代表Snake死亡，游戏结束。体力会自动缓慢地进行回复，不过通常情况下这个回复速度比较慢，想要快速回复的话可以蹲下来或是干脆躺下来，这样回复速度就会大幅提高。影响体力回复速度的还有一个因素：那就是Snake的精神状况，如果精神槽太低，回复速度也会大幅变慢。当然，回复体力最快的方法自然就是嗑药了。

精神槽代表Snake目前的精神状态，精神槽越满，Snake的状态也就越好，包括体力的回复速度也会更快。游戏中的一些特殊剧情会影响到Snake精神槽的加减，如果踩中气球炸弹这类东东的话，精神槽会瞬间降到零。当然，精神槽也会逐渐自动回复。

此外，游戏中还有一项间歇性出现的数值，那就是压力。当玩家处在敌人众多的环境、敌人进入警戒状态、与敌人战斗时这个数值都会提高，此时Snake的精神槽会减得很快。只有远离这些地方之后，才能减弱压力，回复精神槽。

SOLID EYE

"SOLID EYE"是本作中新增的一项装备，简单来讲就是将夜视功能、望远功能以及战场数据分析功能综合为一体的东东，在装备上SOLID EYE的时候按下L2键后会弹出窗口，此时按下□键是切换到夜视模式，按下△键是切换到望远镜模式，按下○键是通常模式。

夜视模式是本作中最为有用的一个模式，首先由于战场环境的关系，除了在一些特别黑暗的场景中夜视仪非常有用之外，在某些场景由于光线对比比较复杂，这时打开夜视观察环境或是瞄准敌人反而效果比较好。另外，在对欢笑章鱼的BOSS战时也是需要使用夜视的，追踪直美博士等情节都会用到夜视功能，可以说，夜视绝对是SOLID EYE使用最为广泛的一项功能，另外两项功能则相对较少使用。

需要注意的是，由于SOLID EYE是使用太阳能电池的装备，所以一旦开启SOLID EYE之后，电量就会一直在减少，一旦电量用尽就会暂时使用不能，不过只要一段时间不用，它的电量就会自动慢慢的恢复。



DOLL 玩偶收集

其实玩偶收集已经属于隐藏要素了，不过考虑到许多朋友可能会一边看攻略一边玩，最后再看隐藏要素，而这个玩偶收集最好第一遍游戏的时候就顺带收了，所以单拿出来放在前面介绍，另外，收集齐这些玩偶后还关系到另外一把强力武器的获得。游戏中一共有五个可以收集到的玩偶，它们分别是天堂骑兵和BB部队的四个BOSS。

天堂骑兵玩偶：在第一章与梅莉尔率领的小队突围出去的时候需要和大量的天堂骑兵部队作战，而得到这个玩偶的条件就是不杀死任何一名天堂骑兵成功突围，所以建议这场突围战使用麻醉枪将敌人放倒。这样当成功突围从电梯里跳下来之后，就会在车库门口的地上见到天堂骑兵的玩偶。

欢笑章鱼玩偶：在不使用杀伤性武器的情况下，例如使用麻醉武器击败欢笑章鱼，当她脱掉装甲后恢复人型发生战斗的时候，在实验室右上方房间内的床上获得

狂怒乌鸦玩偶：在不使用杀伤性武器的情况下，例如使用麻醉武器击败狂怒乌鸦，当她脱掉装甲后恢复人型发生战斗的时候，在教堂最上层的走廊上获得

嚎哭野狼玩偶：在不使用杀伤性武器的情况下，例如使用麻醉武器击败嚎哭野狼，当她脱掉装甲后恢复人型发生战斗的时候，在战斗发生刚开始时Snake所处地点的后面就能找到了。

尖叫螳螂玩偶：在不使用杀伤性武器的情况下，例如使用麻醉武器击败尖叫螳螂，当她脱掉装甲后恢复人型发生战斗的时候，在圆形大厅最北边的门外获得。

HELP 助人，助己

战场上有两拨敌对的人在交战，一方是装备精良的PMC雇佣兵，另一方是人数众多的武装民兵。游戏中Snake可以选择攻击哪一方，也可以两拨人都得罪，需要说明的就是，如果Snake帮助武装民兵攻击PMC，则武装民兵会对Snake采取友好的态度；但是由于实际上PMC一方是直接受到系统控制的，即便Snake帮助PMC攻击武装民兵，也不会博得PMC的任何好感，所以这种损人不利己的事，还是不要做的好。

帮助武装民兵一方的次数越多，Snake在他们中间的声望就会越高，达到一定程度后，其就会Snake采取友好态度，我们就大可以安心跟随他们一起行动了。当然，帮忙的方法还有另外一种，那就是给他们各种道具，具体操作是来到其身旁，按住L2键选定要给的道具并按下○键即可，这样他们的好感度就会提高，有时候还会回赠给你不少非常好使的东东作为感谢。



需要注意，有双方交战的情景其实只在第一章和第二章中出现，其余章节中的敌人都是单一立场的，就不要再对他们浪费力气和感情了。

真相

合金装备4焦点剧情问答解疑

Q “爱国者”的建立者是?

A：“爱国者”的建立者就是MGS3中的几位我方行动人员，他们分别是Big Boss、Zero上校、Eva、Ocelot、Para-Medic和Sigint六人。在“哲学家的遗产”先后被Zero完全掌握之后，他邀请其余五人共同建立了“爱国者”，这个组织最初的目的是为了实现The Boss的遗愿，建立一个能够给予战士们高度认同感的自由国度，结果却在后来发展的过程中，因为Zero和Big Boss在理念上的分歧而产生了决裂。Zero、Para-Medic和Sigint三人一方仍旧在维护和发展着“爱国者”的势力，而Big Boss则先后建立了“世外桃源”以及在“桑吉巴尔岛”上发动了叛乱，最终却被自己的儿子Solid Snake击败。Eva和Ocelot则是站在Big Boss一方，暗地里帮助Big Boss。至于MGS2代最后Snake拿到的那份12人的“爱国者名单”，其实根本就是假的。



Q “爱国者”创始者们各自的结局?

A：**Zero**：在MGS4的最后，已经处于植物人状态的Zero，被Big Boss关闭了氧气供应，结束了生命。

Big Boss：在被Snake战败后，其躯体被爱国者回收并保持在休眠状态，随后又被Eva夺回并用Liquid和Solidus的身体组织修复了Big Boss的躯体。Big Boss最后出现在The Boss的墓地，告诉了Snake所有的真相，并刻意接近Snake让他体内的Foxdie病毒杀死了自己。

Eva：在本作中以反抗军头领“Big Mama”的身份而存在，当年在“恐怖之子计划”中作为Snake和Liquid的母体，可以说Eva就是他们的生母。由于受到Snake体内Foxdie病毒的影响而死亡。

Ocelot：贯穿系列的核心角色，他是The Boss与The Sorrow在战场上生下的亲生儿子。3代后就一直与Big Boss站在同一战线上，为了夺回Big Boss的躯体，而将Liquid的人格通过芯片植入自己体内以欺骗爱国者。最后与Snake在潜艇甲板上肉搏一场，给自己的人生画上了还算圆满的句号。

Para-Medic：3代中的女护士，也是后来MGS1中提到的Dr.Clark，她直接参与了70年代克隆Big Boss的“恐怖之子计划”，后来又把受重伤的灰狐改造成生化忍者，不过在MGS1事件之前就死在Fox手里。

Sigint：其就是MGS1代里那个DARPA主管Donald Anderson，不过Snake最初遇到的那个实际上是由“伪装章鱼”假扮的，真正的Sigint早已被Ocelot干掉了。Snake被俘后关押的牢房中，那个已经生蛆的尸体就是Sigint。

Q Ocelot真的被Liquid侵蚀了吗?

A：由于2代的剧情以及之前宣传片中的表现，让很多人产生了一种 Ocelot由于在1代最后移植了Liquid的断臂而被其残余人格侵蚀并被控制了身体的控制权。然而事实上并非如此，Ocelot从未被真正的侵蚀过，Liquid也早已死在1代之中，之所以会有这些表现，是因为Ocelot与Eva为了回收被“爱国者”保存的Big Boss的躯体并与其对抗，而利用微芯片（nanomachine）将Liquid的部分人格植入了自己的体内以达到欺骗“爱国者”的目的。事实上，Ocelot从来都只是他自己，在3代的故事中，他与Big Boss结识，两人结成了类似战友的关系，其甚至对Big Boss有着相当的崇敬，并一直以多重间谍的身份暗中协助于他。



Q 什么是JD&GW?

A：“爱国者”的创始者之一的Zero在他年老之后，不相信任何的继承者，而是直接将一个最初的理念和最终目的植入了一套超级强大的电脑系统之中，由它自己进行计算和演化，这样就能完全避免人为干预所导致的任何偏差。然而人算不如天算，这套电脑系统在运行的过程中逐渐产生了自己的智能，并按照自己的方式进行发展：例如2代中的全球信息控制以及4代中的战争经济模式。可以说，“爱国者”早已脱离了最初创始人Zero的控制。而这套超级电脑系统，一共由1个中央AI和4个代理AI构成，“JD”是中央AI的代号，“GW”是代理AI之一的代号（其余分别是JA、TJ、JM），它拥有四者中的更高权限。MGS2中那个AI就是“GW”，其几乎被艾玛编写的病毒摧毁，却被Ocelot修复并控制。通过“GW”，Ocelot就能渗透进这套电脑系统中，但由于中央AI“JD”拥有最高权限，所以必须用从REX上拆下来的电磁炮发射核弹摧毁“JD”才能夺得这套系统的最高控制权。

Q “美女与野兽”的背景是?

A：欢笑章鱼（Laughing Octopus）：来自斯堪的纳维亚一个被当地人称为恶魔聚居处的海滨小村，这里是欧洲极少数以吃章鱼为习俗的地方。当地的某些狂热教徒们因为某种理由，非常痛恨这个村子，当她还是个少女的时候，冲突爆发，那些狂热的教徒们搞到一批武器并且攻击了村子，他们把村民集中起来，然后一个接一个的处决，除了这个女孩。他们强迫她折磨她自己的亲人和朋友并最终杀掉了他们，整个过程中他们都强迫她笑，如同魔鬼般的大笑，就如同她以此为乐一样。为了活命，她只能照做，从那时起，她就没有停止过大笑，只是，那早已经不是笑声了……

狂怒乌鸦（Raging Raven）：来自印度，她小的时候被其中一方捕获，和数不清的孩子们一起如野兽般的被囚禁了起来。士兵们对他们进行了极其残酷的虐待，最后甚至切下这些孩子们活生生的被乌鸦啄食。其余孩子们都被乌鸦啄成了散块，但是奇迹般的，它们的喙却把她的镣铐切断了。那一瞬间，她内心充满了无法控制的狂怒，她把乌鸦撕成了碎片，然后去追那些士兵。伴随着尖叫声和肉被切开的声音，她屠绝了营地里的每一个活着的生物，包括士兵和被他们奴役的平民。她朋友所经历的残酷，她所忍受的痛苦和羞辱……她就是数十年战争所给与士兵的愤怒的结晶，这是她的力量，也是她最大的弱点。

嚎哭野狼（Crying Wolf）：来自非洲，当她还是个小女孩的时候，她的村子被敌对武装派别攻击。她的双亲和兄弟姐妹遭到屠杀，她带着幸存的弟弟在试图逃离战区时遇到了一支敌人的部队，于是两人躲进了一个被遗弃的棚屋里。弟弟吓得开始哭泣，由于害怕士兵们听到哭声，她用手裹住了他的嘴……随着脚步声逐渐远去，她松开了手，她的弟弟却早已停止了呼吸。人们都说狼会吃掉自己已经死掉的狼崽，她开始产生幻觉：有一只狼与她并排而行，并且一到晚上就会像她弟弟那样嚎啕大哭。她到达了一个政府设立的难民营。当她终于来到有大量幼儿的难民营后，于是那只狼让营地里所有的婴儿们都停止了哭泣——当然，营地里根本就没有狼，她才是杀死了那些婴儿的人，但她却无法正视这一点。

尖叫螳螂（Screaming Mantis）：来自南美，当她还小的时候，村庄被敌人的部队攻击，并且烧成了白地。她在逃亡的途中发现了满地被拷打致死后的尸体并被吓得几乎僵化，之后被人锁在了这个拷问室中，被困在此十多天后，她开始以尸体为食，但是只吃男性的——正如雌螳螂会吃掉它们的伴侣。她并没有意识到是谁在这么做，在她的意识中，是一只雌螳螂，正在吞咽她的配偶，当然，其实是没有螳螂的，那都是一种幻觉。获救后，他们用药物和催眠抹去了她剩余的精神，并且植入了心灵螳螂的人格，并不是她的意愿在控制着BB部队，而是心灵螳螂、半同化进了她的灵魂，操纵着木偶线，尖叫螳螂只不过是另外一个傀儡。那些在她脑海里的尖叫并未平息下来，这就是为什么她总在尖叫——为了压过那些在她自己脑海中的叫声。

Q 雷电与Rose的关系?

A：2代结束之后，雷电无法确认什么才是现实，有一段时间极度酗酒并不肯面对Rose，之后雷电独自进行调查爱国者的任务。Rose由于已经怀上了雷电的孩子，Cambell上校为了从爱国者的架空中保护她们母子，而假装与其结婚并瞒过了所有人。MGS4的游戏最后，Rose带着儿子找到雷电并将真相告诉了他，最终一家团圆。



WALKTHROUGH

Solid Snake

I'm not the hero,never was,never will be

GRAVEYARD

墓地，对于一名战士来说，这或许是最好的归宿了，众多的英雄都在此长眠。游戏的序章，Snake在这里接受了最后一个任务；游戏的终章，所有的恩怨也都在这里被终结。



Chapter 1 LIQUID SUN

剧情过后暂时处在一个比较小的场地之内，面前有两辆卡车，右侧的卡车底下可以得到RATION，从左侧的卡车底下钻过后发生剧情。接着往前走一点可以从尸体身上得到AK，再向前走会引发剧情，大量月光出现。

此时需要到达地图上用红色圆点标记的目的地，建议先稍微后退一点，然后从左侧的巷子里迂回，经过一个有门的房子时穿插过去，等月光离开后马上进入街道向前走一直到达目的地。

现在已经可以使用章鱼迷彩了，右边的尸体身上有弹药可以补充，向前走会看见有两个PMC的士兵，不要攻击他们，一会后自动发生剧情，一辆PMC的装甲车赶到前方的路口，车上下来若干士兵守住了路口。继续沿着右侧的走道阴影趴在地上匍匐前进。注意跟在那两名PMC士兵后即可，等他们离开后，从装甲车右侧的门洞进，尽头处匍匐钻过小洞。接着沿着右侧的房子小心向前，左边的房子有弹药可以补充，注意路上会遇到一名PMC士兵，走路时小心，不要发出声响，绕开他后再往前走会看到有名士兵把守在小巷的出口，不要担心，稍等一会后他就会从左侧走开，出来后向右走进入下一块地。

TIPS 刚进去就能看到预告片中的那个恶搞场景了，爬到雕像上按三角键发动章鱼迷彩并稍等一会后会有非常恶搞的情景出现：Snake会不小心将雕像下半身的那玩意儿给扯了下来……

等前面的两名士兵往左离开后向右走，这边有一个士兵来回巡逻，看准机会进入中间的地方，向前走，正中央也有一个士兵把守，再次绕到左侧，等他往回走的时候马上冲出到右边即可引发剧情。之后得到MK II 和SOLID EYE等装备。

接下来建议从地图右侧走，虽然左侧也能过去，但是难度要高一些。刚出门就会看到数名PMC的士兵正在往左冲锋，先绕到车的右侧，这里有东东可捡。然后顺着右侧的走廊阴影悄悄前进，左侧有两名PMC士兵，建议优先将他们搞定。再往前走一点，左边的掩体后面还有两名PMC士兵，再将这两人搞定，然后用匍匐前进的方式从右侧进入武装民兵一方据守的掩体后面，先别急着进门，地上有不少好东东可捡，包括一把RPG。

进门后会发现这里的环境非常黑暗，最好装备上SOLID EYE并开启夜视功能。第一个门后面有一个敌兵在巡逻，绕过他或是用麻醉枪将其打晕都可，前面的甬道里左侧有一个小洞，先进去蹲下稍等片刻，会发生剧情，原本守卫在前方的三名敌兵会从这边离开，这样就轻松多了。继续前进，到达有竖井的地方，先躲到竖井靠墙那一侧的后面，再次发生剧情，守卫在此的两名敌人离开。接下来就需要注意了，左侧的房间有许多东东可拿，但是右侧有许多尸体和伤员的正路上的那个大房间右侧靠墙位置会有一名敌兵在蹲下查看尸体，贸然进入的话很容易被其发现！

将这名敌兵搞定后继续前进，之后的套路和上面的差不多，单个巡逻的士兵或打或绕都能轻松躲过，较多敌人据守的路口只需接近到一定程度后基本上都会触发剧情使得他们离开，此时要提前找好隐蔽点别被发现，等其离开后就是无人之境了。最后从楼梯处离开地下基地后就是一长串的剧情。

现在我们可以从军火商人Drebin那购买武器以及进行弹药补给了。之后的目的地就是前往地图上的指定处，先别急着前进，上楼梯，来到三楼后从左侧的那个走道跳下去，有武器可拿。回到楼下，钻进建筑物的墙洞，途中有一处会发生墙壁倒塌的情景，倒塌后从右侧的墙洞爬上去，再贴墙过去，最后从楼上跳下即可进入下一处场景。

TIPS 在建筑物中的时候建议开启夜视功能，然后会发现地上有非常清晰的脚印，只需顺着夜视仪上的脚印走即可，如果不开夜视的话，在建筑物内容易绕晕。

这一处场景的地图比较大，地形和战场情况都比较复杂，难度不小，这里给出一条推荐路线。注意此时不管是作为守方的PMC士兵还是作为攻方的武装民兵都会将主角视为敌人，所以一定不要被他们发现了。先原地稍等片刻，等左侧最后那名武装民兵也往前走后，贴着右侧前进，到第一个路口处转为向右，在拐弯处蹲下稍等片刻，会有两名武装民兵过来，等其走过后，顺着小巷向前，眼前会有两名武装民兵向前跑动，尾随其后跟着前进即可。之后发生剧情，这两人会被PMC的狙击手干掉，躲到大门后面，等几名武装民兵往前冲之后我们也向前，注意：由于右侧这条路会有PMC的狙击手和士兵据守，所以不建议走此线路。从左侧的巷子走，会看到往目的地方向有一个墙缝可以贴墙钻过去，钻过去之后在来到第一个岔路口的时候建议先马上跑到左侧死路那一边趴下，因为小编玩的时候发现此处随机会有一名武装分子跟在你后面出来，如果不这么做的话就有可能被其发现，只是这个人出现的概率好像不一定，小编在此处反复试过N遍，有时候会有，有时候又没有，稳妥起见，还是先躲起来。

TIPS 本作中的战场有一定的随机性，例如同一个场景，敌人同样一枚炸弹，可能会炸死一个人，可能会炸死两个人，也可能一个人也没炸死。另外例如上文中那个不一定会出现的敌兵，都有着一定的偶然性，但是绝大部分敌人都还是按照严格的规则行动。

稍等片刻，如果没人出来的话，就往右侧出去，出来后会看到左边就有两名PMC的士兵躲在工事后面，可以将他们干掉或是不理他们直接从身后绕过。前进一段路程，右侧第一个岔路口的大楼3层里有PMC的狙击手，你可以进去将他们干掉，也可以不必理会。快到右侧第二个岔路口的时候，注意左侧的巷子里会涌出数名武装民兵，我们得贴着右侧慢慢匍匐前进，然后进入这个岔路口。迂回一段路程后再次回到正路，可以选择先将远处楼上的几名碍事的PMC狙击手干掉。此时离目标已经很近了，但是大

1《合金装备》
Metal Gear

机种：MSX2　发售日：1987年7月13日

系列开山之作，传说的开始

小岛秀夫的合金装备系列第一作，并不是发售在FC上的，而是在类似电脑的MSX平台上推出，之后才由KONAMI移植到了FC上。MSX是由当时的一些日本电器商如索尼、三洋和松下等公司制定的简化版PC，比起当时在NEC的主流型PC系列四、五十万的售价，MSX五万日元左右的价格无疑更为贴近普通用户。比起当时的其它主机MSX的性能相当落后，发色数仅为16色，尽管其后的MSX2达到了256色，但是核心处理器仍然为老旧的Z80，在游戏性能方面毫无优势。



《合金装备》1代的游戏背景是在1995年，当时整个世界还没有从冷战的阴影中走出来，人们对核武器这种具有极大破坏力与威慑力的双刃武器的向往和恐惧两种感觉并存。尽管许多有识之士早已站出来呼吁核裁军，有关国家也已经开始意识到了核武器扩大化的严重后果，并开始逐步建立合作关系共同控制这一问题，但要想真正解决该问题仍然是一个遥不可及的梦想，核恐怖可能带来的灾难性后果如同达摩克里斯之剑一般悬在人们的头顶。就是在这样的状况下，人们最不愿意看到的事情终于还是发生了……



在南非，一个雇佣兵团建立了名为“世外桃源”（Outer Heaven）的军事基地，据内部消息透露，这个军事集团正准备生产一种足以改变世界格局的超强武器，如果情报属实，那么这种武器所具有的恐怖杀伤力将极有可能使得这个原本已经动荡不安的世界立马崩溃掉。特殊部队猎狐犬小队（Fox Hound）奉命对该武器进行调查，他们派出最强的战士灰狐执行代号为“N313”的潜入任务，然而灰狐在进入“世外桃源”的内部后仅仅来得及报告出“METAL GEAR”这两个词就与总部失去了联系。为了完成这项紧急的高机密任务，同时救回灰狐，猎狐犬派出了另一名精英战士SOLID SNAKE再次进行潜入，至此，SNAKE的传奇人生正式展开。

在我国，MG当时比较通俗的译名是“燃烧战车”，即便是在FC上，玩过的朋友应该也不会太多。《合金装备》的玩法与当时我国《魂斗罗》、《双截龙》这类“主流”游戏的玩法大相径庭，玩家不能再像别的游戏中那样见人就杀，而是需要技巧性的躲避来完成任务。但凡玩过本作的人，都会对其留下非常深刻的印象，而《合金装备》1代也确实在MSX上取得了很大的成功。

2《合金装备2 索利德 斯内克》
Metal Gear 2 Solid Snake

机种：MSX　发售日：1990年7月20日

因意外而延续，奇妙的二代

路两侧是正在猛烈交火的双方，推荐用匍匐前进的姿势顺着大路上那条浅浅的坑爬过去，这样就不会被双方发现，但动作一定要慢，在两拨人眼皮底下前进、头上子弹乱飞的情况下还是稳妥些比较好。之后就能从左侧武装分子工事右侧的缺口进去，来到目标建筑物前，大门无法打开，从两侧的小门进入。

此时这栋大楼里是没有任何敌人的，所以不必担心这方面的问题，大楼各处都有不少好东东，建议好好搜刮一下，但是要注意这里虽然没有敌人，却布置了许多机关，包括地雷、气球炸弹以及红外装置。先从右侧的楼梯上到三楼，再绕到左侧的楼梯上去走到房间内引发剧情。在房中遇到了MGS1中的梅莉尔（Meryl）和她率领的新生猎狐犬小队，代号"RAT PT 01"，1代中那个老是拉肚子的约翰竟然也加入了这支部队，而且，拉肚子的恶习仍然没有改变……

TIPS 大楼内机关众多，气球炸弹更是一下就能将Snake的精神槽全部消耗掉，地雷和气球炸弹可以通过匍匐前进的方式将其回收，特别提醒气球炸弹只要接近到一定范围就会引爆！追求安全的玩家可以打开夜视仪。

之后发生剧情，由于约翰使用望远镜时的反光被敌人发现，此时已经有大量的"天堂骑兵（HEAVEN TROOPS）"部队包围了这里，Snake需要和梅莉尔等人一起突围出去。此战务必团队一起行动，想单凭一个人的力量突围难度太过巨大。提醒一下，不管你是追求零杀伤还是杀戮狂，这里有一个隐藏要素的收集：那就是如果能够在突围过程中没有杀死任何一名天堂骑兵而成功的话，之后就能在车库中捡到天堂骑兵的玩偶，这个很简单，将武器换成麻醉枪即可。

一开始就会有大量敌人出现，推荐蹲在屋内桌子的右侧进行射击，将这一层的敌人都搞定后可以从敌人身上捡到P90——这可是2代最终BOSS都爱用的好东东啊。下一层楼，在走廊上就会发生战斗，建议迅速跑到这边的走廊尽头蹲下，然后面向对面准备射击。之后跟随梅莉尔她们边走边打，在大厅内又是一场激战，清理掉屋里的敌人，当我方还在屋内和走廊上的敌人对射的时候，可以先出去绕到敌人侧面将其全部清理掉。然后需要从洞口跳到下一层楼，就是院子里的战斗了，我方会利用这一侧的木栏杆作为掩体，注意对面高处还会有不少敌人的士兵，优先将它们清理掉，有的敌人会跳起来帖在天花板上射击，这时候非常方便我们瞄准，绝对的一枪一个！



从电梯跳下去后，Snake与梅莉尔一方分开。在车库里先搜索一番，如果刚才"不杀"而完成突围的话就会在门口的地上捡到天堂骑兵的玩偶。后面的车子旁边有弹药可补充，之后顺着小坡前进，翻过木箱后再次进入热火朝天的战场。

此时是武装民兵作为攻击方与PMC方展开的激烈巷战。出去后发生剧情，武装民兵方驾驶坦克出现，此时往前的话，左右都可通行，建议从左走，在被炸掉半边的房屋内有东东可拿，之后从窗口翻出来到坦克的左后方，坦克和武装民兵们就会向前冲锋。跟在他们后面慢慢前进即可，到达左侧的岔路后就不用跟随他们了，我们向左进入巷子可以看到一个楼梯，不上去直接顺着巷子前进，会来到PMC士兵据守的掩体旁，这样的话建议从左侧悄悄绕到其侧面将敌人解决掉。

TIPS 此处爬楼梯上去的话可以帮助清理掉PMC的狙击手并在角落里得到一把武器，沿着天桥到对面房中还可以居高临下解决掉大路左侧据守的PMC士兵。

最后武装民兵一方成功结束了这片区域的战斗发出了胜利的欢呼，你再跟他们眼前晃的话就会友好地和你打招呼而不是攻击你了，前面道路两侧都给拦住了，稍微退回一点，左侧有一个楼梯，爬上去后顺着走到尽头跳下去后进入下一个场景。

发生剧情，"美女与野兽部队"BB（Beauty and Beast）出现将武装民兵一方全部虐杀殆尽后走人。恢复操作后，发现眼前地上躺满了尸体，先发点死人财把尸体身上的武器弹药全部捡走，之后顺着左侧走廊前进，来到轿车旁后暂时蹲下等待一会，对面的两名PMC士兵会转身往回走，不用理他们，迅速跑到前方的木箱后面蹲下隐蔽，前方会有一名士兵来回走动巡逻，等其离开后进入左侧的房屋内。开启夜视仪，来到一楼二楼中间的楼梯拐弯出后先趴下，会有一个敌人走出来巡逻，将其击晕。之后上楼进门，另一边的门出去的话有东东可拿，回到屋内从上面的洞跳下去。再往前就是敌人的营地了。

面前这片营地的其余敌人先不用管，有一个敌人的巡逻路线会经过我们的出口，先将其料理掉，然后顺着左侧的墙壁走到尽头，向上走一点会发现地上有一个小洞，从洞口钻过去来到另一片营地。先别急着出去，等那个敌人离开后迅速钻进卡车下面，营地里的敌人可以绕过去，也可以用麻醉枪将其击晕或是直接干掉，选择权在玩家自己手里。接下来只需注意北方卡车附近巡逻的那名士兵以及各个营地之间走道上来回走动巡逻的敌人，最后来到最北方的红色大门处，进入后发生剧情。

Chapter 2 SOLID SUN

TIPS 从本章开始的任务简介画面时将分为三个窗口，玩家按下SELECT键之后可以在各个窗口之间进行切换，这里建议将窗口切换到MK II的，操纵它在Snake的身后可以找到延长其电量的电池。

正式开始游戏后会发现此时身处在森林之中，本章前半部分的许多场景光线都比较昏暗，推荐根据情况使用夜视仪。第一个场景的正中央有数名敌人在鞭打俘虏，正路在右上方，推荐直接从右边走，下去后利用匍匐前进和章鱼迷彩的掩护功能，可以比较轻松的绕过巡逻士兵。关口处的士兵等其转过身到小路上的时候从其背后绕过即可。

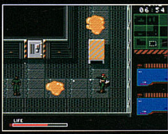
接下来会是一篇梯田状的地形，需要连续攀爬上去，有几层梯田是有敌人来回巡逻走动的，可以直接绕过或是用麻醉枪将其打晕。

TIPS 在进入下一处场景之前会发生剧情对话，2代主角雷电的女友Rose如今竟然成了Cambell上校的妻子？！这个意外的情况让Snake对前上司大感不满，之后Rose将会在无线通信频道里作为战场心理咨询医生而存在，与其通联的话可以使Snake的压力迅速降低，精神槽得到一定量的回复。

之后的几处场景并不复杂，建议让Snake跟随进行突击作战的红贝蕾部队前进，有他们在前面带头会使行进过程轻松不少，当他们与敌人发生遭遇战的时候推荐用麻醉枪帮助他们将敌人打晕。途中会接到雷

1999年，由于石油的消耗速度远超出人们当初的预期，而能够作为石油替代品的新能源研究又迟迟没有获得突破性进展，世界开始面临能源危机。由于石油资源的紧缺，原油价格也是一日千里地狂涨，直接导致了整个世界经济陷入一片混乱之中。就在这是，一个人改变了这种局面，他就是来自捷克的天才生物学家，Kio Marv博士。他发明的OILIX是一种能够将原油高度精炼的微生物，从而使得人们对石油的利用率得到极大的提高，能源危机的问题似乎已经得以解决、人们又重新燃起了希望，然而就在这个时候，Kio Marv博士被神秘组织绑架并从人们眼前消失……

各国马上针对此事加以大力调查，很快地，一个名词出现在大家面前——"桑吉巴尔岛"。根据最新的调查结果表明，桑吉巴尔岛被怀疑可能拥有核武器。如果其能够获得Kio Marv博士的OILIX，那么其将成为世界上的经济与军事超大国，并凌驾于其他国家之上。为了解决这件棘手的事情，美国政府特意将已经退役的前猎狐犬小队指挥官CAMPELL上校召回以应对此事，而CAMPELL则召回了四年前曾经孤身一人成功解决"世外桃源"事件的传奇战士——SOLID SNAKE，命令他救回Kio Marv博士和他的OILIX。成功潜入桑吉巴尔岛的SNAKE得到了HORRY等其他中情局探员们的协助，并且再次发现更大的幕后真相：曾经在"世外桃源"事件中被SNAKE击败的BIG BOSS不但没有死，如今他已成为桑吉巴尔岛政府的最高长官！



本作中首次出现了之后系列中的标准配备"雷达地图"。可惜当时的MSX市场已经非常委缩，同时期的FC、MD和PC-E等主机给MSX造成了巨大的压力，再加上当时正是任天堂SFC发售之时，所有玩家们的目光都被这台新主机所吸引，因此本作推出后反而被许多玩家所忽视，没能再续放出前作的耀眼光芒。

事实上小岛在制作了1代后并没有再继续续作制作的计划，但是由于1代大受好评，美国KONAMI曾经在没有小岛参与的情况下发售了一个失败的外传《合金装备：Snake的复仇》。可以说本作与小岛秀夫毫无关系，仅是KONAMI另外一个开发小组的作品，这款动作射击游戏毫无前作的精髓，因此非常失败，不过也正是由于这款续作的失败，一些小岛身边的朋友对小岛说希望能够再看到小岛的"真正的Metal Gear"。小岛于是用了一晚的时间完成了新一集"Metal



电的通信，他告诉Snake不少有用的信息，并表示自己将随后赶到。

与雷电对话完之后不久，红贝蕾部队的人就会正式开始攻打PMC士兵所守卫的据点了，期间还会再次遇到武器商人Drebin。注意有几处地方是必须要求Snake前进到一定程度时才会发生剧情的，包括红贝蕾的攻击、以及到达敌人基地大门前红贝蕾会驾驶铲车将大门撞开等情节。

进入基地院子大门之后，里面可谓是枪林弹雨，不要直接从正面冲锋，往左走，上到平台处的院子中之后发现这里也在交火。我们的目标就是进入院子对面的那栋建筑物中，可以选择直接从正门突入，也可以从左侧经大楼后面绕到另一侧的大门后进入，进去后来到二楼，将里面的敌人解决掉之后，从右上角的天井处跳下来到一座地窖中。这里有不少武器和弹药可以补充，最后顺着坑道前进来到需要营救的直美博士的研究室门口。

剧情过后直美博士被敌人士兵带走，而Snake则需要先留下来面对BB部队的第一个BOSS。

BOSS战 VS 欢笑章鱼

在正式与其交手前需要先料理掉一批天堂骑兵的战士，敌人数量不少，最安全的方法是找个角落里的柜子下面趴下然后轻松将分批赶来的敌人挨个解决掉。搞定这批敌人后BOSS正式登场。欢笑章鱼的主要攻击手段有：普通的射击，这个最好躲了，找个拐角处躲在后面或是躲在箱子后面，等其一梭子子弹打完后正好打她；触手攻击，近距离的情况下发动频率很高，而且攻击力比较高，偶尔远距离的情况下也会发动触手攻击，不过要么根本打不着要么就是很好躲避；滚动撞击，将自己团成一团快速冲撞过来，此招攻击力极高，推荐迅速找到可攀爬的桌子之类的地形爬上去就不会被撞到了，因为Snake的跑动速度肯定比其滚动慢，狭窄的走廊也不方便进行翻滚躲避；吐出大片墨水之后放出许多小型追踪导弹攻击，此招前兆明显且声响很大，导弹的攻击力不低，好在其飞行速度很慢，可以直接用冲锋枪全部打掉。

除了这些攻击手段之外，她还会经常让自己隐身或是模仿周围的物体。当她模仿物体时我们可以直接打开夜视仪，这样就能将其看得一清二楚。当她真正隐形的时候，则需要根据其发出的笑声来判断出大致的方位，然后打开夜视仪在附近等待，她的隐形是在夜视画前是间歇性的，等其现形后立马子弹招呼。整个战斗过程中，她还会假扮成MK II以及直美博士的样子来欺骗Snake，不过Otacon会在无线中及时提醒你，当然在夜视画前也是无法遁形。注意此战最好保持中距离展开战斗。

将欢笑章鱼的外壳装甲打掉之后发生剧情，之后需要对"人形"的她再次展开战斗。此时的BOSS只会慢慢朝你走来，如果被其抓住的话就会不停的勒你直至死亡，此时需要连续推动左摇杆以挣脱。此状态下BOSS的基本打法就是一边跑一边用闪光弹扔她，直至其彻底气绝为止，注意以后对BB部队其他成员的BOSS战时也都会重复这一套路。用此法将BOSS打倒后可以获得其面具，同时记得在第二阶段时四处寻找BOSS的玩偶。

BOSS战之后需要追踪被敌兵带走的直美博士，此时雷电会提示Snake一些追踪的基本技巧。地上可以看到敌人留下的脚印，尖头高跟鞋的脚印是直美留下的，建议打开夜视仪，这样能够看得更加清楚。一路上的基本原则就是循着脚印前进，全程尽量保持夜视仪使用。最后发生剧情，Snake需要与前来接应的武器商人Drebin一起驾驶装甲车进行突围。

TIPS 敌人中不乏反追踪的高手，他们往往会在岔路口兵分两路甚至多路，其中有的是绕了一圈后再回来，有的则是在前方布置下了陷阱或是干脆埋伏下狙击手"恭候"Snake的大驾……强烈建议大家追踪的时候保持高度警戒，遇到一两人的踪迹就很明显是敌人的埋伏了。

此时需要迅速让Snake跑到装甲车前面操纵机枪，这部分弹药无限，尽情扫射即可。突围的过程中需要优先将那些月光解决掉，直接打它们的腿即可，万一有敌人爬上来的话，就把他们踹下去，最后那一段需要用机枪将拦路的两扇大门打坏才行。

接下来又是一串剧情，雷电会独自与数台月光缠斗吸引它们的注意力，Snake则要趁此机会迅速赶往目的地。途中有数台月光拦路，不要与它们缠斗，迅速绕过去往前跑即可，注意月光在近距离时会使用攻击力极高的"扫堂腿"，看到前兆的话最好还是先避开再冲，否则一下就能让你重伤。到达目的地后又是一串剧情，雷电与Vamp的决斗，两人一个不怕死一个死不了，打得难解难分，最后双方拼得两败俱伤，雷电跳上Snake一行人的直升机后脱离战场。

Chapter 3 THIRD SUN

本章一开始的剧情过后会得到一套普通的市民服装、新的面具以及无线电搜索器。个人认为本章的前半部分还是相当有意思的，潜入+跟踪的设定颇有新意。由于重伤的雷电需要找到东欧的马当那博士医治，而Snake一行人也需要找到保存着Big Boss遗体的反抗军头目Big Mama，所以本章的舞台被定在了东欧的一个城市之中。

TIPS 注意本章中由于所处城市已经戒严，也就是说这里晚上是禁止普通市民外出的，如果遇见PMC士兵的话就会被直接射杀，所以还是不要妄图穿上刚才入手的那件市民装来蒙混过关了。

向前走没多远就会自动搜索到需要寻找的反抗军成员，注意反抗军成员一样会把你当成敌人来看待，所以Snake的任务不是上去和他套近乎，也不是将其

Gear"的计划书，第二天便向上头递交了整个游戏的故事大纲。于是，才有了这款MG2。

3《合金装备 索利德》Metal Gear Solid

机种：PS 发售日：1998年9月3日

绽放绚烂光华，超经典之作

2005年，美国阿拉斯加州，白令海FOX群岛中的某个小岛——影子摩西岛之上，这里是美国国防部高级计划研究署DARPA与第二大军火公司ARMSTECH Inc合作秘密建立的一个核基地。这个原本应该是最高军事机密的地方突然被猎狐犬特种部队所占领，以基地内储存的大量核弹头为要挟，他们向美国政府索取BIG BOSS的遗体，如果24小时内没有满足他们的要求，就将实施核打击。

由于情势紧迫，美国国防部秘书长吉姆·霍斯曼再次紧急召回了已经退休的坎贝尔上校处理此事，然后，与六年前一样，坎贝尔上校再次想到了Solid Snake，任务目标有两个：一、救回被绑架的DARPA主管唐纳德·安德森和ARMSTECH公司的总裁肯尼思·贝克；二、也是更重要的任务，确认恐怖分子有没有发射核弹的能力并在必要时加以摧毁。坎贝尔为什么会参与这次行动？任务开始前注射的药物真的如直美所说的那样是为了更好的结合微型通讯器和增加抗冻蛋白？DARPA和ARMSTECH的最高领导人为什么会出现在那个小岛之上？那群所谓的"次世代特种部队"究竟又是什么来头？……带着种种疑问，Solid成功登陆影子摩西岛，潜入开始！

其实在整个"合金装备"系列的众多作品中，北斗个人最为欣赏，同时认为最经典的就是本作了，不管是PS上的原作，还是NGC上复刻的"双蛇"都各自打穿了不下二十余遍。之所以这么说，是因为客观来讲，尽管MSX上的两款MG作品获得了不少玩家的认可，但当时是在销量上还是玩家的口碑上合金装备都还完全无法和真正的超级大作相比，说实话用"大作"来形容可能都会有些勉强。直到97年亚特兰大，完全电影风格的《合金装备 索利德》预告片给到场的人们都留下了极为深刻的印象！有关MGS的讨论在E3之后就成为业界最为火热的话题，这种用即时演算处理情节部分的做法无疑将电影与游戏真正无缝接合起来，人们开始惊叹"互动式电影"时代的来临。本作也从此成为史上最受期待的游戏之一，可以说，是一段高品质的预告片改变了一切。之后系列每一作的宣传片素质都极为优秀，也成为了众多玩家们必将关注的焦点。

实际上，MGS1代的策划工作早在1994年PS刚发售之时就已经开始了。系列御用画师新川洋司就是在这一年加入KONAMI，新川洋司风格独特的设计也使游戏给人留下了极为深刻的印象，Snake飘逸而沧桑的人物设定让人过目不忘。由于当时PS杰出的硬件性能，许多以前原本只是存在于小岛脑袋中的想法终于有机会得以实现，3D画面带来的不仅仅是视觉上的冲击，整个游戏的玩法与前两作相比也是发生了几乎翻天覆地一般的变化！剧情方面，双蛇的悬念、重要人物的先后死亡、营救梅丽尔的紧促、被俘后的严刑拷打、双重结局……都让人交口称赞。系统方面，如今MGS系列的许多常用设定也是在本作中诞生并奠定下来的，此外像狗牌、无限弹药头带、隐形迷彩

放倒，而是一路在其身后悄悄的进行追踪，绝对不要暴露身份。

具体的游戏操作起来还是比较简单的，与其保持适当的距离进行尾随，注意提前找好可隐蔽的地点，因为反抗军成员会经常停下来回头查看是否被人跟踪 。不必跟得太紧，只要保持其在我们视线之中即可。有的时候他会停下来半天都不往前走，这是因为前方有PMC的士兵在巡逻，我们要做的就是将这些士兵解决掉，这很简单，远距离用麻醉枪将他们放倒即可。不推荐使用其他杀伤性枪械，除了“不杀”应该是MGS玩家所追求的宗旨之外，更为关键的一点是因为杀伤性的枪械在你没专门买对应的效应器并装上之前，射击的声音还是不小的，很容易被反抗军成员发现。

之后的场景中敌人数量会多出不少，而且还会有直升飞机打开探照灯巡逻。建议进入此场景后迅速跟上被追踪者的行踪，贴着右侧的墙壁前进，行动利落的话是不会担心被PMC士兵发现的。接着过了一个拐角后就会看到前方有两个PMC士兵站立在原地聊天，反抗军成员会试图悄悄从PMC士兵背后溜过去，建议提前就将这两名PMC士兵打晕，因为实际上反抗军成员是溜不过去的，反而会被对方发现。

TIPS 如果玩家没有将那两名聊天的PMC士兵提前打晕的话，他们就会发现试图溜走的反抗军成员，这时也可以开枪将他们解决掉。这种情况下，反抗军成员会因为受到惊吓而暂时跑到左侧的巷子另一头躲起来，但是其一会后就会重新走回正路继续前进，所以此时最好不要马上就跟踪，防止其往回走的时候碰个正着被发现。

第三处大的场景，反抗军成员会先躲进一个小院子里并换上PMC士兵的服装，之后的跟踪过程中我们有两种办法将其从敌人中鉴别出来：一种是打开SOLID EYE，蓝色名字的就是被追踪者，另外一种是听口哨声，只有这家伙才会一路口哨声不断。在一个分岔路口前他会混进敌人的巡逻队伍中，并且马上这支巡逻队就会兵分两路，注意右边单个的士兵是敌人，左边路上三个一队的才是我们要追踪的。再下一个路口被追踪者就会脱离巡逻队向右走去，保持追踪，注意敌人的吉普车，听到汽车引擎的声音后马上趴下发动章鱼迷彩即可躲开。最后跟随反抗军成员来到一栋大楼前，自动发生剧情。

原来反抗军的头目Big Mama竟然就是3代中的Eva，她告诉Snake当初执行恐怖之子计划的时候，是她担任的受孕体，也就是说，Eva其实就是Snake和Liquid的母亲。而组建“爱国者”的人就是3代中我方的这一伙人！只不过后来Big Boss与Zero理念不合而离开了爱国者，最后双方站到了对立面。

剧情结束后，Snake接过Eva递过来的乌兹微冲，与Eva一起驾驶摩托护卫装有Big Boss遗体的黑色卡车突围。此战照样弹药无限，沿途的敌人威胁并不大，及时将跳到黑色卡车上的天堂骑兵部队打下去皆可；空中飞行的机器乌鸦也要尽快打下来，另外敌人的吉普车需要优先清理。完成突围战后就是与BB部队第二名成员狂怒乌鸦的BOSS战了。

BOSS战 VS 欢笑章鱼

战斗开始后马上顺着楼梯跑到教堂的最上层，出去后会发现天空中有大量的机器乌鸦，BOSS狂怒乌鸦就在它们之中。普通的机器乌鸦是杀不完的，杀完一批后过上一段时间又会再次补充上，这些普通的机器乌鸦胸口都有一盏探照灯，它们会围着教堂来回飞行以找出Snake的所在。尽量别被它们发现即可，先绕着走廊一圈收集完弹药和道具后就可以开始战斗了。

此战的目的就是直接找出BOSS并进行攻击，不要做无谓的弹药浪费。而BOSS与普通机器乌鸦虽然仔细看在外形上也有所不同，但是在远距离和其快速飞行时很难一眼就分辨出来，正确的做法是看其胸口有没有探照灯，只有BOSS的身上是没有安装探照灯的。找到后迅速锁定并射击，推荐射击的时候采用点射，因为BOSS每次被射中后都会飞一小段距离再停下，连射的话不但浪费子弹而且容易贻误战机。只要保持好这个节奏就能使得BOSS毫无还手之力，否则一旦攻击停止其就会迅速锁定你并发射导弹过来。打完一梭子子弹后最好马上逃回教堂的楼梯转折处，在此更换弹夹同时也可以稍微喘息一会，这里是非常安全的，BOSS的攻击打不到你。注意如果Otacon提醒你赶快进行躲避的话，那就表示BOSS要发动大规模覆盖式轰炸了，此时只要待在教堂内即可保证安全，否则会被重创。按此法可以轻松解决掉狂怒乌鸦，第二阶段的打法同欢笑章鱼，之后入手她的面具以及榴弹发射器并过关。

Chapter 4 TWIN SUNS

本章最开始的时候会有一段PS版MGS1停机场的游戏片段，玩家需要安全潜入这个场景，之后回到4代的剧情中，原来刚才只是Snake的回忆而已，由于推测拥有了GW控制权的Liquid一行人肯定会用核弹打击爱国者系统的最高AI——JD，而最佳的选择自然就是影子摩西岛这个思维上的盲点，于是时隔数年，Snake再次返回到这里。

TIPS MGS1的场景，给没玩过1代的玩家一点提示吧，场景左下角和右上角各有一个Ration，先跑到右侧绕过敌兵和墙上的监视器从二楼中部的洞爬进去即可。注意在雪地上行走是会留下足印的，而且敌人被打晕后两秒钟之内就会清醒过来。

着陆的地点是当初初次与火神渡鸦驾驶的M1坦克对决的峡谷，现在这里已经没有人了，倒是有大量的无人驾驶侦察机的存在，一边躲避它们一边搜刮一番后就可以前进了。下一个场景，在1代中曾经密布着大量的地雷，如今也已经都没有了，途中有两台月光，不过它们正在睡觉，小心匍匐前进就能安全通过。进入核弹武器库之后，右上角的车子中可以得到毒刺导弹，正北方的大门由于没有电源无法开启，Otacon经过一番操作后恢复了电梯的电力。

乘坐电梯到B2，1代中的高压电流走廊如今可以安然通过，走廊这头可以钻进左侧的房间，Snake与Otacon两人还会短暂的怀旧一番，之后向右前往Otacon的研究室，走廊里仿佛还回响着当年那次灰狐让人心悸的屠杀中的惨叫声。在研究室的电脑前输入密码48273即可成功恢复基地的电力。

往回走的时候发现走廊上突然多了只月光来回巡逻，从左侧的缺口爬过去可以绕到电梯旁，乘坐电梯回到武器库，Otacon正操作MK Ⅲ 给大门解密，没想到刚才那只月光竟然也坐电梯跟了过

等隐藏要素也被之后的系列作品继承，并成为所有MGS玩家都非常喜欢的设定。总体而言，本作在对游戏性和电影化的把握上非常到位，系统要素丰富但不繁琐，操作简单容易上手，再辅以电影色彩浓厚的剧情动画，堪称超级经典！

对于本作，小岛秀夫曾经是这么期待的：“我希望《合金装备 索利德》能够得到全世界游戏玩家的接受，我的目标是有100万套的销售数字。”一百万套就是业内衡量一款游戏是否真正大作的基准，对于一个并未有多大名气作品的续篇而言，这无疑具有相当的难度。结果游戏在发售之后销售形势如破竹，全球范围内最终销量达700多万套！在2001年美国权威游戏杂志PSM评比的“PS史上50款最佳游戏”中，《合金装备 索利德》名列第一，成为美国玩家心目中最优秀的PS游戏！

4《合金装备 索利德2》
Metal Gear Solid 2

机种：PS2 发售日：2000年11月29日

再掀潜入热潮，如电影大片

2007年某夜，华盛顿大桥，纽约。

大雨滂沱的华盛顿大桥上几乎看不到行人，一个全身笼罩在雨衣之中的身影在孤独的行走着。突然，其将嘴角的香烟一扔，并疾速奔跑起来，扯掉身上的雨衣后竟然不到人影，只能模糊得分辨出一个淡淡的身影毫不犹豫地从桥上跳了下去！成功着陆在运河上行驶的“发现者”号油轮之后，伴随着一阵火花闪过，一个熟悉的身影出现在我们眼前：Solid Snake！

2009年4月29日拂晓，维拉萨诺大桥，纽约。

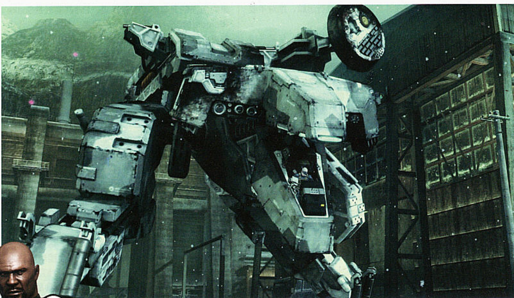
一个代号“Snake”的人正从Big shell的海面之下开始潜入作战，指挥官坎贝尔上校正通过无线电告知“Snake”用以治理油船事故造成环境污染的 Big shel被曾经隶属于美国海豹突击队的反恐小组“Dead Cell”所占据，他们要求政府支付300亿美元的赎金来交换他们手头的人质：一大堆政府高层官员，包括美国总统詹姆斯·约翰逊，如果要求被拒绝，他们将炸毁Big shell。这次任务主要有两个目标：一是确保总统和其他人质的安全，二是解除恐怖分子的武装。不过直到“Snake”摘下面具，我们才看到其真面目：雷电！

2000年5月10日下午5点，小岛秀夫在一百多名记者的关注下走向讲台，同时其背后的大屏幕上开始播出《合金装备 索利德2》长达9分钟的预告片，这段超高素质预告片给人们留下了难以磨灭的印象，即便是将其放到今天来看，仍旧让人心慕不已！MGS2的惊人展示获得了玩家和业内专业人士的一致好评，在会场上该预告片每个小时都会播放一次，甚至连业内同行都感觉这段预告片的质量高得有点不可思议。

其实本作最大的特点应该是“双主角”，不，准确来讲应该是新主角雷电了。即便是抛开MSX上的两款MG不谈，MGS1代中的Solid Snake给玩家们留下了太过深刻的印象，何况MGS系列的标题本来就有“Solid”的字样，这次主角的更换实在是冒着相当的风险。实际上，在游戏正式发售之前，雷电的存在一直是开发组内的最高机密，甚至美国KONAMI方面都不知道此人的存在。按照小岛的说法，实际上MGS2中的真正主角仍然还是Solid Snake“当我考虑这个游戏和角色的时候，我想到了福尔摩斯系列探案小说，那些作品是以第一人称写下的，但是叙述者并不是福尔摩斯，而是华生。”他希望雷电成为类似华生这样的“叙述者”，所以尽管游戏中玩家大部分时间是在操作雷电，然而游戏的主角依然是Snake。

来。此时屏幕右侧会显示破解进度条，只有全满之后才能将门打开，而我们要做的就是争取时间。所谓“争取时间”，有两种手段：一是将月光干掉，一是兜圈子拖延时间。前者只需将其两只腿打断后攻击其头部即可；后者更简单，带着它绕着卡车兜圈子跑步锻炼身体即可，一旦其注意力被MKⅢ吸引过去，给它一枪就能再次吸引过来。想要零杀通关的话，推荐后者。

破解完毕后即可出门，这里是Snake曾经与狙击之狼对决的地方，如今在这里，将再次展开一场激烈的狙击战，对手是BB部队的嚎哭野狼。



BOSS战 VS 嚎哭野狼

说实话之前没想到这个在预告片中以快速和大力出名的BOSS擅长的竟然是狙击战……这场战斗比较容易，因为我们有一个非常安全的地方可以躲避——那就是刚开始所站地方右前方的卡车下面。开战后迅速钻进车下将天堂骑兵清理掉，然后就可以安心等待BOSS的出现了。要注意其实际上是在相当一块范围内自由活动，如果只是趴在车下等待的话需要相当的耐心，还有，注意此战必须使用夜视仪配合刚才从车库中得到的狙击枪才行，夜视仪注意剩余电量。如果能够狙中BOSS头部的话就能造成很大的伤害，一定程度后会再次出现一批天堂骑兵作为敌人的援军。进入第二形态的战斗时要注意此时的BOSS行走速度比之前两个要快上许多，单纯跑动加扔闪光的方法根本来不及，不妨先用麻醉枪给她两枪，这样其速度就会慢上不少，趁此机会狂扔闪光弹就能迅速搞定，同样别忘了拿她的玩偶，胜出后得到其面具。

BOSS战完毕后先别急着进门，战场上和武器库里有许多好东东可拿，搜刮完进门。下面这个场景中已经改变了许多，先贴墙过去，途中有许多的无人侦察机，注意躲避或者干脆扔一颗电子手雷（CHAFF.G），整个世界清净了……到达原来的出口大门处发现无法打开，Otacon提示说还有另外一条通道，这条通道在地图的左上角，到达这里后即可乘坐电梯下去。

TIPS 进门后Otacon会通过无线电告诉Snake该更换光盘了，然后又说道，差点忘记这是在PS3上不必更换光盘，大容量的蓝光使用了双层技术，并感叹科技进步之快……

接下来需要通过一处多台月光和无人侦察机把守的工场，第一个房间很好过，第二个房间需要先从左侧的传送带绕过去后往前走，再向右横切到出口。两架在传送带山来回走动巡逻的月光很好躲过，倒是要注意墙上那些监视器，半途会有一队无人侦察机来回滚动侦查，它们的扫描线都是直的，看清楚规律后也很好躲避。最后来到曾经与REX激战的地方，在这里等待着Snake的，是Vamp。

BOSS战 VS Vamp

这场BOSS战其实相当简单，想要直接杀死Vamp是不可能的，我们要做的就是先装备上之前直美博士给的注射器Syringe，在战斗中利用CQC抓住Vamp，然后迅速按下△键将注射器里的药物注射到Vamp体内就能触发剧情直接将其干掉了。至于Vamp的攻击方式，主要就是站在远处扔飞刀和冲刺过来的近身攻击，扔飞刀有两种方式，一种就是直线扔数把飞刀过来，另外一种是一边旋转身体一边扔飞刀。想要对其成功发动CQC，最好给Snake装备上电击刀，徒手CQC的话是会被其弹开的；然后在其冲过来近身攻击的时候迅速躲开并回身利用其攻击硬直迅速CQC、注射，一气呵成将对方秒掉。

之后发生剧情，屏幕会切换成两部分，右边是雷电对Vamp的单挑战，不可控制，左边是控制Snake用电磁枪阻止自爆月光。注意这些月光一定要尽快杀死，否则等其头部的灯闪烁不停发动自爆就会导致GAME OVER。电磁枪最多可以进行三段蓄力，建议使用时按△键查看蓄力程度，一旦蓄满后立马开枪，蓄满后一枪就能解决一台月光，此战的重点在于掌握好节奏。一段时间后发生剧情，Vamp和直美先后身死，Snake和雷电驾驶REX逃亡。

接下来的突围战有时间限制，不过只要时刻保持奔跑，在时间上还是很宽裕的。REX有三种武器：30mm机关炮、制导导弹以及激光炮，按R2键可以进行切换。成功脱出后是与RAY的BOSS战。

MGS2在剧情方面不同以往，由于在故事背景设定，雷电一直被虚假的信息所欺骗，甚至可以说其一直生活在类似骇客帝国的虚假世界中，所以游戏中出现了许多让细心的玩家们觉得奇怪的细节，特别是最后混战中虚假死亡界面的出现，曾经让许多玩家都上过当。游戏的剧情，就像周星驰的《月光宝盒》，第一次看的时候根本摸不着头脑，必须多次观看之后才能真正弄明白其奥秘所在，不过这可就有点苦了只能看鸟语的我国玩家们了……

5《合金装备 索利德3 食蛇者》
Metal Gear Solid 3 Snake Eater

机种：PS2　发售日：2004年12月18日

真实野外生存，英雄的原点

二战之后，世界被分为两级：东方和西方，这标志着冷战时代的来临。

1964年8月24日上午5点30分，巴基斯坦领空。一架正飞往苏联的美军运输机上，Snake平静的抽着雪茄。20分钟后，他迎着日出跳下了飞机。镜头转到行动之前的任务简报：Snake从Zero少校口中得知此次任务是营救苏联科学家苏可洛夫。他是东方世界最优秀的武器开发专家，根据情报，其现在被囚禁在一个叫Virgin Cliffs的地方，这是救出他的好机会。跳出机舱的Snake没有想到，他这一跳之后，就再也无法回头：与爱师的决战、Big Boss称号的获得、Solid Snake等人的诞生……乃至整个合金装备系列诞生的秘密，都源自于他这一跳。

尽管和Solid有着完全相同的外貌、尽管他们的代号中都是“Snake”，但MGS3中的主角，实际上是后者的父亲。之前系列作品中遗留下来的许多谜团，在本作中都得到了一定程度的解答，虽然MGS3游戏的最后，在时间表上距离MG1代仍有相当的年代，但是，一些幕后真相，已经开始逐渐浮出水面。而对于“爱国”和“忠诚”的解读，在The Boss的身上都得到了很好的体现，当游戏最后，聆听着Eva叙述出来的事情真相，Big Boss站在The Boss墓前庄严敬礼的刹那，相信所有喜爱MGS的朋友们，都早已热泪盈眶……

本作最大的主题是“生存”，在游戏中，玩家被扔在了危机四伏的热带雨林之中，生存成为了首要问题。针对这个主题，食物收集系统以及治疗系统都首次被引入游戏中，玩家需要收集身边一切可以作为“食物”的东东，其中有老鼠，有危险的毒蛇甚至还有可怕的鳄鱼，即便是鲜嫩的蘑菇，也有可能是剧毒；而一旦受伤，必须马上进行针对性的治疗，否则将极大影响潜入作战；此外还需要针对所处环境即时更换迷彩，防止被敌人发现。说实话，这些系统的引入，确实在一定程度上增加了游戏的乐趣，也很大地提高了游戏的真实性，但是这些系统过于麻烦，严重影响游戏的流畅性，这也是MGS4中基本取消或是优化上述系统的一大原因。除此之外，MGS3的表现，仍然是相当优秀，只不过，似乎并没有当初那种让人“惊艳”的感觉。

合金装备系列外传作品

●《合金装备 幽灵通天塔》

在小小掌机上表现依然优秀

该作故事发生在1代事件之后的七年，Solid Snake受命夺回被中非国家Gindra劫持的美军大型军用运输机，在这架飞机上载有核武器以及一架最新的Metal Gear，这

BOSS战 VS Metal Gear RAY

此战实际上就是REX和RAY两架Metal Gear的单挑战，能够驾驶Metal Gear单挑，估计许多MGS玩家都为此兴奋不已。本战虽然有多种武器可以使用，不过杀伤最快、最高效的打法还是接近战，利用躲避（左摇杆加X键）回避RAY的攻击并迅速接近再三五拳将其踹翻在地，完了再一通导弹狂轰乱炸，可以在短时间内对其造成重创。

BOSS战胜出后就纯粹是剧情欣赏时间了：Liquid Ocelot会操纵巨大的潜艇"Heaven"（天堂）试图撞死已经动弹不得的Snake，危机关头雷电用自己的血肉之躯挡住了潜艇的片刻，梅玲也驾驶战舰赶到，终于将敌人成功赶走。

Chapter 5 OLD SUN

根据作战会议上的分析，Liquid Ocelot将会驾驶潜艇接近JD所在地，并利用从REX上卸下的轨道炮发射核弹摧毁JD以达到控制整个系统的目的。我方需要等潜艇浮上后与其近距离接战并发送特攻小队从内部将GW摧毁，阻止核弹发射。



剧情过后，战斗开始，三人潜入小组中，约翰直接就掉进了海中，梅莉尔似乎也状况不佳，实际上仍旧只剩下了Snake单独作战。本章一开始就处于高度警戒状态，敌人也都是非常强劲的天堂骑兵部队，想要成功潜入需要花费相当的气力。推荐路线是从右侧迂回绕过去，务必保持高度警惕，不要在有可能发出声音的地形上走动，看清楚敌人的行动规律后迅速抓住机会前进。好在尽管防守极为严密，仔细观察的话还是能找到突破的空隙的，艇身也不长，最后来到门口连打△键后进入。乘坐电梯下去后就是对BB部队第四人的BOSS战了。



BOSS战 VS 尖叫螳螂

此战一开始梅莉尔就已经被对方用傀儡术控制住了，同时在场众多天堂骑兵部队的尸体也都会被其控制住攻击Snake，好在这些傀儡行动非常缓慢，威胁不大。开始后迅速用注射器Syringe给自己来一针，然后马上跑到圆形大厅的最上层，利用狙击枪攻击BOSS两手的傀儡玩偶，只有攻击这个才能对其造成有效伤害。尖叫螳螂的主要攻击方式有：发射红色飞弹，发这招时她会大声尖叫，看准来势后翻滚即可躲开；操纵众多尸体人偶发动齐射，建议躲在柱子背后；操纵梅莉尔过来攻击，此时可以不必理会，也可以利用翻滚攻击将梅莉尔放倒，切忌不可用杀伤性武器攻击梅莉尔。攻击其手上的傀儡玩偶到一定程度后，其中一个就会掉到地上，迅速跑过去将其捡起并作为武器装备上，然后对准BOSS方向使用，之后利用PS3手柄的六轴功能将其往自己方向拉就能胜出。此战战斗过程中会和1代那样间歇性出现各种奇怪画面，大家不要管它即可。第二形态打法和注意事项同之前的BOSS战。

胜出后发生剧情，得知原来BB部队的其余三名成员一直都被尖叫螳螂用傀儡术所控制，但是……真正的幕后黑手出现了，竟然是在1代中就已经身亡的心灵螳螂（Psycho Mantis）。这家伙虽然肉体已经死亡，灵魂却还一直没有消散，在暗中控制着尖叫螳螂，控制别人的人，其实也在被别人控制着，这不得不说是一种悲哀。

PS 心灵螳螂现身后会叫嚣让Snake见识一下什么才是伟大的读心术，结果先是发现PS3上没有记忆卡插槽无法读取游戏记录，接着又发现PS3手柄没有震动功能，他当年在PS上的那套把戏已经完全使用不能了，最后心灵螳螂在一片阴谋失败的惨嚎声中烟消云散。

再之后是一长串的剧情，后面的长廊有大量的无人侦察机挡道，有电子手雷的话就扔一颗出去，否则就只能不停的翻滚前进；而最后通过微波走廊那段需要长时间持续连打△键，手真的是很累……

BOSS战 VS LIQUID OCELOT

时间仿佛又回到了MGS1代中，Snake与Ocelot再次站在了狭小的平台上展开激烈的肉搏战。此战有多个阶段，不过基本上没有任何难度，L1键是防御，R1键是攻击，连许多闪避技巧都可以不用了，硬打就能搞定。期间有时候Snake能发动大招，也即将对方一拳打倒后根据屏幕上的提示连打△键能重创对手。此战的背景音乐是多首历代经典音乐的串联回放，同时众多1代最后的画面也会不断闪现，让人感动不已！

胜利后，就是长达将近一个小时的通关剧情动画了，之前几代作品中留下的所有悬念和疑问都将得到彻底的解答和解决，为了给大家留个悬念，小编就不在这里剧透了，唯一可以透露的就是：Snake并没有死……



Outer Heaven

所有的恩怨皆回归原点

部机体是根据1代中被摧毁的原机体开发的，Gindra解放组织的领袖Augustine Eguabon将军希望能够通过窃取"Metal Gear"而排除联合国维和部队对自己独立的阻挠。

尽管本作是发售在GBC这个小小的掌机上，但是在制作方面确实一点都不含糊，游戏的剧情非常出色，特别是许多玩家在游戏中获知了惊人秘密之后震撼的感觉完全不逊色于PS版的最后一幕，情节发展方式的安排也十分合理。游戏性方面也相当优秀，大受好评的VR训练模式被保留，比起PS上的原版在可玩性方面毫不逊色。特别值得一提的是，通过敲墙声吸引敌兵等颇具战略性的设定在本作中有着重要地位；游戏中敌兵的AI甚至比PS版更高，例如在PS版中，一旦Snake被敌兵发现只有逃到另外一个房间就没事了，然而在该作中敌兵则会一直跟随着玩家。



由于本作整体上只能算一个外传，为了将其与MGS系列划清关系，游戏在日本发售时就定名为《Metal Gear Ghost Babel》。而在美国发售时，却改成了《Metal Gear Solid：Ghost Babel》，主要原因当然就是出于营销目的了。因为PS上MGS的轰动性效应，人们已经牢牢记住了"Metal Gear Solid"这个金字招牌，而如果以"Metal Gear"定名则容易使一些不大清楚系列历史的玩家们产生误解。

● 《合金装备 索利德 掌上行动》

以建立自己的部队为目标

与之前PSP上发售的两款"迷幻剂"不同，"掌上行动"则在这方面继承了系列惯有的操作感。

不过与正传作品不同，本作中引入了俘虏敌人以及将被俘的敌人劝说加入自己部队的系统。游戏中玩家可以将遇到的各种类型的敌人打晕后拖到己方的卡车中，之后这些俘虏就会加入我方阵营，根据他们能力和职业的差别可以执行不同的任务，例如游戏中一共可以组建任务执行小队、间谍小队、医疗队、技术队，这些人才都会给我方的战斗带来极大的支援和后勤保障。

剧情方面，本作紧随PS2版MGS3之后，讲述的是Big Boss在前往消灭Gene率领的FOX小队叛乱的故事。游戏中对MGS3之后到MG1代之间的故事进行了很好的叙述，Big Boss最后发动叛乱的理由在本作中被进一步突显出来，"恐怖之子"计划的诞生、"爱国者"集团的组建以及资金的由来等等，都得到了很好的解答。

● 其余外传作品简介

1990年的《斯内克的复仇》实际应该算不上是外传作品，因为尽管游戏主角仍然是Snake，小岛秀夫并没有参与开发，而且游戏方式也不是系列惯有的潜入作战，销量非常之差，官方都没有将其纳入系列相关作品中。

而像是"完全版"、"VR任务"版、"生存"这些作品，其本质上就是原作的加强版，当然其方式多种多样，列如"生存"中就加入了MSX2上原版的两款《合金装备》作品。另外，GC上的"双蛇"是PS版MGS1的复刻作品，其之能够诞生，完全是出于小岛秀夫对任天堂头号制作人宫本茂的崇拜。

《MGS2 档案》是一款资料篇性质的作品，对MGS2中的许多内容进行了非常详细的解答。另外，PSP上的"数字漫画小说"是通过互动的方式来阅读的电子漫画小说，玩家可通过这种方式了解整个游戏的来龙去脉，经典的场面全部以动态的形式展现，2代也已经发表。

Hints & Cheats

超级丰富的隐藏要素使得本作耐玩性大增

BROTHER

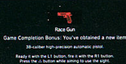
Snake与Big Boss之间的关系，与其说是父子，倒不如说是兄弟来得更恰当些。拥有着同样的基因，同为最优秀的战士，两人也都有着类似的坎坷经历，让人不胜唏嘘。



EMBLEMS 全部称号获得条件

与以往一样，游戏结束的时候会根据玩家在游戏中的表现来给予相应的称号评价，不同的是，这次由于某些称号获得条件的可重叠性，我们可以在一次通关的过程中得到多个称号。游戏中一共可以获得40个称号，附带说明一下，本作中的称号改称为徽章（Emblems）了，玩家获得徽章后，同时也会得到一个相应的卡片。自然，少数徽章的获得条件难度非常之高，而且获得后还能开启隐藏要素。

注：右表中"A"代表触发警报次数，"C"代表接关次数，"K"代表杀敌数量，"T"代表通关时间，"R"代表所有回复类物品的使用数量。



↑通关后的隐藏要素下次游戏时可以继承。

称号名称	获得条件	获得奖励
BIG BOSS	A=0，C=0，K=0，T<5:00，R=0，不使用隐形迷彩，不使用无限头巾，难度要求为The Boss Extreme	武器Patriot、Big Boss的面具，Big Boss的iPod歌曲
FOX HOUND	A<3，C=0，K=0，T<5:30，R=0，不使用隐形迷彩，不使用无限头巾，难度要求为Big Boss Hard或者更高	武器Thor.45-70
FOX	A<5，C=0，K=0，T<6:00，R=0，不使用隐形迷彩，不使用无限头巾，难度要求为Solid Normal或者更高	武器Desert Eagle
HOUND	A<3，C=0，K=0，T<6:30，R=0，不使用隐形迷彩，不使用无限头巾，难度要求为Naked Normal或者更高	武器Type 17 Pistol
MANTIS	A=0，C=0，K=0，T<5:00，R=0	无
MANTIS	C=0，R=0	无
RAVEN	T<5:00	无
OCTOPUS	A=0	隐形迷彩（Stealth Camouflage）
BEAR	用CQC扭脖子干掉100个以上的敌人	无
ENGLE	爆头100个以上的敌人	无
ASSASSIN	用小刀杀敌或小刀击昏敌人50以上，CQC次数50以上，A≤25	刺客信条主角的服装Altair Disguise，该服装伪装等级是最高的
PIGEON	K=0	无限弹药头巾（Bandana）
BLUE BRID	给武装民兵（militia）和反抗军（rebels）100个或是更多的物品	无
HAWK	获得民兵赞扬次数≥25	无
LITTLE GRAY	除1911之外获得69个武器	无
ANT	挟持50个以上的敌人并搜查其身体	无
GIBBON	挟持50个以上的敌人并使其举手投降	无
TORTOISE	在铁罐或者纸箱中隐藏超过60分钟	无

称号名称	获得条件	获得奖励
RABBIT	翻阅杂志（《Playboy》或《Emotion Mag》）100次以上	无
BEE	用Scan Plug或Syringe注射入PMC兵身体50次以上	无
GECKO	身体紧贴着墙壁60分钟或更多	无
SCARAB	翻滚次数超过100次以上	无
FROG	翻滚次数超过200次以上	无
INCH WORM	匍匐前进的时间超过60分钟以上	无
LOBSTER	匍匐前进的时间超过120分钟以上	无
HYENA	捡起武器/道具400个以上	无
HOG	完成10次Combat High——在敌人处于Alert状态下使用一种武器射击100次才能完成1次Combat High，也就是说取得这枚徽章需要在敌人处于Alert状态下开枪1000次	无
PIG	使用恢复道具40个以上	无
COW	A>100	无
CROCODILE	K≥400	无
GIANT PANDA	T≥30小时	无
SCORPION	A≤75，K≤250，C≤25	无
TARANTUL	A≤75，K>250，C≤25	无
CENTIPEDE	A≤75，K≤250，C>25	无
SPIDER	A≤75，K>250，C>25	无
JAGUAR	A>75，K≤250，C≤25	无
PANTHER	A>75，K>250，C≤25	无
LEOPAED	A>75，K≤250，C>25	无
PUMA	A>75，K>250，C>25	无
CHICKEN	A≥150，K≥500，C≥50，T≥35:00，R≥50	无

Ghosts 影子摩西岛的30个鬼魂

得到照相机之后在第四章重返影子摩西岛的时候，就能在一些特定地点，通过照相机的取景器看到鬼魂，并且必须装备Sorrow Doll这个道具。当照片拍到了这些鬼魂并储存在相簿里，就可以在相簿浏览界面（Photo Album screen）找到一个新的选项：Exorcise（驱鬼）。这个选项可以从目前的图片驱除鬼魂，驱除鬼魂的时候会伴随一段诡异的音效。照相机的获得方法是在第四章的任务简介画面时切换到MK III在机舱里寻找。



←第四章影子摩西岛中一共可以拍到30个鬼魂，比1代多出几个。

Etc 其他隐藏要素

二周目奖励：打穿游戏一次后存储记录，之后读取这个记录开始新游戏，当剧情发展到遇到Mk. II就会继承以前的DP、武器、弹药、物品和特殊物品

关于Drebin的商店所售卖武器及物品折扣：如果在星期三和星期日的任何时间进行游戏，店内的全部武器及物品将会有20%的折扣。

Liquid Ocelot之吻：在第五章的最后，Snake与Ocelot在平台上的那场肉搏战中，如果被他扭脖攻击的话，不要按任何按键，过一会他就会在Snake亲一下……

隐形迷彩与无限弹药头巾的另外获得方法：除了通过获得称号来开启之外，实际上通关一次后在二周目时就能直接从Drebin的商店中买到，但是每个的售价都高达5百万点！

MUSIC 隐藏IPOD曲目收集

在本作中可以获得IPOD这个道具，在道具栏中装备上这个IPOD并按下L2键的话就可以选择播放不同的音乐，根据音乐曲目的不同，还会有各种附加效果。



←听不同的歌曲有着不同的附加效果。

曲目名称	获得条件	附加效果
Beyond the Bounds	第四章，Tank Hangar，电力恢复后回到upper catwalk搜索全部房间	增加snake用非致命武器造成的眩晕伤害。
Big Boss	得到Big Boss称号	增加眩晕伤害和Snake的准确度
Bio-hazard	第三章，Midtown，抓住要追踪的那名反抗军士兵并搜查他的身体让被Snake抓住的士兵惊叫。	
Destiny's Call	在Snake给友军或者中立阵营或者叛乱军治疗物品后，随机获得	使被Snake抓住的士兵狂怒。
Flowing Destiny	第四章，Canyon峡谷，离开这个区域前检查石墙，有一个孔，后边藏有这歌	使被Snake抓住的士兵哭
The Fury	第二章，Cove Valley Village，在一个被火烧过的房子里找到	使被Snake抓住的士兵狂怒
MGS4 Love Theme/Action	在Snake给友军或者中立阵营或者叛乱军治疗物品后，随机获得	使被Snake抓住的士兵哭。
Opening　Old L.A. 2040	第四章，Nuclear Warhead Storage B2，在Otacon的电脑上输入78925的密码得到	增加snake的准确度。
Policenaughts Ending	第四章，Nuclear Warhead Storage B2，Otacon的电脑上输入13462的密码得到	使被Snake抓到的士兵一但被碰到就睡着
Rock me	第二章，Confinement Facility，搜索东南方的小岛	增加使用物品的回血量
Sailor	第二章，Vista Mansion，在东墙和一个货物箱中间	增加使用物品的回血量
Show Time	在Snake给友军或者中立阵营或者叛乱军治疗物品后，随机获得	让被Snake抓住的士兵惊叫。
Snake Eater	得到全40个游戏称号	增加使用物品的回血量
Subsistence	联网对战一次，至少和两个玩家进行游戏	增加Snake的准确度

CAMOFS 全迷彩获得条件

面具类	
名称	获得条件
FACECAMO	第二章南美篇击败欢笑章鱼后获得
YOUNG	第三章东欧篇开始后即可取得
YOUNG WITH BANDANA	第三章东欧篇开始后即可取得
MGS1	第四章重返影子摩西岛篇开始后即可获得
LAUGHING BEAUTY	击败欢笑章鱼后用麻醉武器战胜她
RAGING BEAUTY	击败狂怒乌鸦后用麻醉武器战胜她
CRYING BEAUTY	击败嚎哭野狼后用麻醉武器战胜她
SCREAMING BEAUTY	击败尖叫螳螂后用麻醉武器战胜她
CAMPBELL	任务简介时使用Metal Gear MK. II 击打他
OTACON	任务简介时使用Metal Gear MK. II 击打他
RAIDEN A	任务简介时使用Metal Gear MK. II 击打Sunny
RAIDEN B	任务简介时使用Metal Gear MK. II 击打Naomi
DREBIN	获得超过60个武器
BIG BOSS	取得1号Big Boss徽章后获得，此面具对士兵有强力恐吓作用

防护背心类	
名称	获得条件
KHAKI	游戏一开始即可使用
OLIVE DRAB	游戏一开始即可使用
BLACK	游戏一开始即可使用
GREY	游戏一开始即可使用
NAVY BLUE	游戏一开始即可使用
GREEN	游戏通关一次后获得
BLUE	游戏通关一次后获得
RED	游戏通关一次后获得
ORANGE	游戏通关一次后获得
TAN	游戏通关一次后获得

章鱼迷彩类	
名称	获得条件
SNEAKING SUIT	游戏一开始即可使用
OLIVE DRAB	游戏一开始即可使用
TIGERSTRIPE	游戏一开始即可使用
WOODLAND	游戏一开始即可使用
3-COLOR DESERT	游戏一开始即可使用
SNMARPAT URBAN	游戏一开始即可使用
CORPSE CAMO	获得34、35、38、39、40徽章任意一枚的同时接关次数超过41次

SUITS 隐藏服装

名称	获得条件
CIVILIAN DISGUISE	第三章东欧篇开始后即可取得
SUIT	游戏通关一次后获得
MADDLE EAST DISGUISE	第一章中东篇在Militia Safe House处取得
ALTAIR	取得11号刺客信条徽章后获得
SOUTH AMERICAN REBEL DISGUISE	第二章南美篇在Cove Valley Village处取得

WEAPONS 全隐藏武器及物品

部分武器可以或必须靠在主菜单的附加菜单（Extras menu）中输入特殊密码获得，KONAMI官方将会在未来公布。

名称	获得条件
1911 CUSTOM	在附加菜单输入特殊密码后获得
DESERT EAGLE（LONG BERREL）	取得3号徽章FOX后获得，或者在附加菜单输入特殊密码后获得
EMOTION MAG	从Drebin的商店购买
EMOTION BULLETS	第二次游戏时从Drebin的商店购买
Mantis Doll	在第五章的BOSS战中击败尖叫螳螂后获得
PATRIOT	取得1号徽章BIG BOSS后获得，或者在附加菜单输入特殊密码后获得
RACE GUN	游戏通关一次获得
SMOKE GRENADES（Y，R，B，G）	第二次游戏时从Drebin的商店购买
SOLAR GUN	收集齐5个玩偶后解锁，在下一次游戏中可以获得
TANEGASHIMA	从Drebin处购买获得，售价1000000DP，第五章时半价
THOR .45-70	取得2号徽章FOX HOUND后获得，或者在附加菜单输入特殊密码后获得
TYPE 17 PISTOL	取得4号徽章HOUND后获得，或者在附加菜单输入特殊密码后获得
BANDANA	取得12号徽章PIGEON后获得，或者在附加菜单输入特殊密码后获得
CAMERA	任务简介时在Nomad处获得
SCANNING PLUG	在线游戏时间超过10小时后可在Drebin的商店花10000DP购买，或者在附加菜单输入特殊密码后获得
STEALTH CAMOUFLAGE	取得8号徽章OCTOPUS后获得，或者在附加菜单输入特殊密码后获得
SYRINGE	在第二章剧情发展到与Naomi见面后获得

FOXDIE病毒

"FOXDIE"是由直美博士研发的一种基因病毒，在MGS1的开篇中，直美将这种病毒注入了Snake的体内，当Snake遇到特定的对象时，事先被装载了信息的FOXDIE病毒就会诱发对象死亡，原本是针对Liquid领导拥有Big Boss基因的反叛部队研发。在游戏过程中，Snake先后遇到的多名原本准备营救的政府或企业高级管理人员就是因为被其身上的FOXDIE引发的暴毙，简单来讲，此次行动与其说是让Snake营救人质，不如说是将Snake这个病毒携带者送进对方大本营的恶毒手段。甚至在MGS1的最后，再次追上来的Liquid最终也是死于这个病毒发作。在MGS4中，经过改良过后的FOXDIE新一代病毒将有着更为可怕的破坏力，而拥有对其控制能力的Liquid Ocelot则更加危险万分。不过游戏最后Snake之所以不必自杀却是因为体内新一代FOXDIE病毒阻止了老病毒的扩散。

Check《合金装备》系列关键词解读

恐怖之子计划

"Les Enfants Terribles"，恐怖之子计划，关于MGS系列中的许多恩怨都是由此所引发。

该计划开始于1972年，当时是从刚从战场上回来受伤的BIG BOSS身上提取出细胞与卵子进行受精结合，之后采用克隆技术复制出一共九个受精卵细胞，并分别移植到代孕母体的子宫内，随后又在胚胎发育期间有意让六个胚胎流产以促使剩余三个胚胎更加强大。这三个生存下来的小孩中，Solid继承了BIG BOSS的隐性基因，Liquid继承了显性基因，Solidus则是在显性和隐性基因的继承上获得了完美的平衡。他们三人的名字也正好暗示了这一点：Solid是固体，Liquid是液体，Solidus则是固液两种状态转换的临界点。

在MGS1中，Liquid一直以为当初恐怖之子计划只培养了八个婴儿，而成功活下来的只有他和Solid两人，他更加严重的错误以为继承了BIG BOSS显性基因的是Solid，他自己继承的是隐性基因（这与事实完全相反），这个误会可以说是"影子摩西岛"事件爆发的一个主要诱因。



在MGS1结尾，Ocelot打给Solidus的电话中，我们得知恐怖之子计划中活下来的婴儿有三个人，Solidus就是获得了基因平衡继承的那一位。

哲学家的遗产

所谓的"哲学家"（The Philosophers）是指在第二次世界大战中由美国、前苏联和中国三个国家的少数极高层人员在暗中成立的一个秘密组织，其成员自称为"哲学家"。他们将在二战中收集到的巨额财富聚集起来以备战争结束后使用，这笔天文数字般的财富被称为"哲学家的遗产"（Philosophers' Legacy）——在当时约折合一千亿美元！

二战结束后，"哲学家"组织也随即解散，这笔巨额财产暂时交由MGS3中沃根上校（Colonel Volgin）的父亲保管，之后，沃根上校继承了这笔巨资，他利用财产的一部分投资建设了Graniny Gorki研究所以及Groznyj Grad军事基地，所有遗产的分布点都记录在一卷缩影胶片中，只要得到这卷胶片就能得到这一大笔财富。

沃根在与Snake决斗前将胶片交给了The BOSS，The BOSS又在临死前将胶片给了Snake并让他重建"哲学家"组织，最后EVA趁Snake熟睡后偷走了胶片——不过她偷走的其实是假货，真正的胶片被Snake带回国交给了美国中央情报局（CIA）。美国当时只得到了全部"遗产"的一半，另一半被前苏联的KGB所拥有。直到后来，另一半"遗产"也最终被"爱国者"所得到。

猎狐犬

猎狐犬的全称是"High-Tech Special Forces Unit FOXHOUND"，也即"高科技特种部队 猎狐犬"的意思。这支部队最早是在1971年由美国组建，并由传奇战士Big Boss领导，之所以会取名为FOXHOUND，是因为当时Big Boss受命剿灭Gene率领发动叛乱的FOX部队。猎狐犬部队只执行最高保密级别的潜入作战，他们的任务极端危险，所以队伍里的每名队员都有着极高的能力，甚至包括不可思议的种种特殊能力。



猎狐犬部队最初闻名于世得益于其成员Solid在1995年"世外桃源"危机（MG1）中的优异表现——尽管那次危机是由该部队的长官Big Boss所策划，之后在1999年的"桑给巴尔岛之乱"中（MG2）再放光辉，猎狐犬部队的优异表现也刺激了其他类似部队的建立，例如后来的"Deadcell"。然而由于在2005年的"影子摩西岛"事件（MGS1）中，当时的猎狐犬部队长官Liquid Snake率领部队叛乱，其大部分成员也在与Solid的对决中阵亡，之后猎狐犬部队被正式解散。

MGS4中，新生猎狐犬部队由梅莉尔率领再次登场。



CALL OF DUTY WORLD AT WAR

COD4千万销量

去年发售的《使命召唤4》如今在全球的销量已经突破了一千一百万份，甚至超越《HALO3》被众多美国游戏媒体评为07年度最佳游戏。如今《使命召唤》系列无论是在游戏质量上还是销量上都已经成为真正的超级大作。

全球著名的FPS战争游戏大作《使命召唤》系列最新作“战火世界”公布了首批详细情报，从目前公开的信息来看，游戏将在系列前作基础上再次经历大幅度进化。

与4代中所选择的虚拟现代战争主题不同，本作将再次把战场拉回到了传统的真实二次世界大战。玩家这一次要面对的不再是欧洲战场上的德国纳粹军队，而是同为二战中三大邪恶轴心国之一的日本军队。

之前的《使命召唤4》应该算是系列中变化较大的一代，不但背景改为虚拟，开发商也改为了Infinity Ward，这次5代的开发权则是被重新交回到了《使命召唤3》的制作商Treyarch公司手中，二战背景的第一人称射击游戏是他们的强项所在，再加上《使命召唤4》的空前成功，Treyarch这一次也打算继承并发扬前作的许多优点。 □文/北斗



TEAMWORK

团队之间的合作一直就是这类战争题材游戏中的重要因素，《使命召唤4》中小队系统的优秀表现就博得了众多玩家的好评，开发商Treyarch表示将在本作中进一步强化这个系统。例如，作为队长的玩家不仅可以给小队成员下达各种各样的命令，甚至还能给各个具体的队员分配不同的作战策略，让他们担负某些特定的小组分工：例如火力掩护手、狙击手、医疗兵等等，合理的分工将使得小队的集体战斗力以及战场生存能力有大幅提升。

说到这类游戏，基本上科幻题材的FPS会以个人英雄主义为卖点，而这类追求真实战场效果的FPS游戏则强调团队合作，有一帮同赴生死的战友，何其快哉！

绝不投降的敌人 为了仇恨而战的军队 一个残暴帝国



→由于战斗发生在太平洋战场，热带雨林以及岛屿渗透作战将是本作中的一大特点，战斗方法也会与以往有所不同。



←与环境的互动将更深一层，玩家既可以将战场上的某个物体烧毁，也可以将其炸成碎片。这次新增的道具“绳子”，甚至能用其将敌人的尸体悬挂在树上。

X360	本刊译名：使命召唤5 战火世界			
	ACTIVISION	价格未定	发售日未定	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-2人	记忆卡容量未定



战《使命召唤》系列历代作品中，除了4代是虚拟世界之外，之前的作品都是以第二次世界大战为舞台，敌人也都是强悍的德军。本作中的敌人从德军变成了日军，虽然武器装备上后者远不如前者精良，但是凶悍却远有过之而无不及。

《使命召唤5》将开创许多系列的第一次，除了游戏模式上的突破以外，本作在细节之处的创新也是数不胜数。在一段Treyarch官方提供的演示视频中，我们见到了“游泳”这个系列以前从未出现过的新行动方式。借助新的物理引擎的帮助，角色在水中的行动以及与水面上漂浮物体的互动效果都相当逼真。

复杂多变的战场环境是真实战争中的常见情形，在本作中，特别是在丛林和溪流密布的太平洋热带岛屿上，对复杂地形的充分利用将成为玩家执行潜入和侦察作战的必要手段。例如这次新加入的“游泳”要素，就可以使得玩家藏身在水中神不知鬼不觉地接近敌人以便于发动突然袭击。当然，有得必有失，在水中行进的速度只有普通情况下的一半，而且身体的灵活性也会受到限制，主要用来在某些特殊场景中进行潜入和避开敌军。

本作中的敌人将以日本军队为主，二战中的日本军队以顽强的战斗方式和残暴的性情而著称，Farrelly表示他们希望在游戏以直观的方式将这些特性呈现给玩家。玩家在游戏中遇到的日军将会异常凶猛，AI控制的敌人不仅非常狡猾，而且在作战时会不顾一切，当距离足够近时还会拔出刺刀进行近身肉搏战。

Treyarch官方提供的第一个实际试玩演示关卡，展示的是一场惊心动魄的大逃亡场面。关卡一开始，我们以第一人称视角目睹了一名俘虏遭日军反复虐待后被残忍杀死的全过程，就当一名日本军官向我们步步逼近的时候，救援部队及时赶到展开了营救活动，重获自由后我们拿起武器开始了杀出重围的战斗。

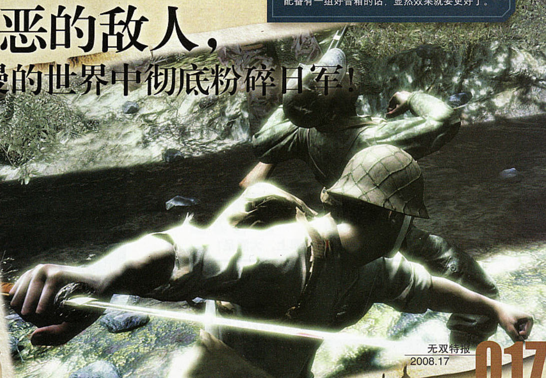
CHECK 眼观六路耳听八方 战场上求生必备技能

本作中的所有程序员都会告诉你一件事：如果想在战场上活命的话，就得时刻竖起你的耳朵聆听周围的情况，特别是在多人网络对战中。

通过仔细的聆听，我们就能分辨出是哪个方向正在发生激烈的交火，又是那个方向传来了敌人的脚步声，这些可以说是基本的技能。本作在音效方面将更为细致，例如从一堵墙后面或是从一栋建筑物后面传来的声音就像是被堵住后的那样比较沉闷，与其他没有物体遮挡时的声音有明显区别，通过这类高级技巧，将使你在成为高手的路上前进得更加迅捷。

在战场上仅仅依靠听觉是不够的，但如果能够在这上面多下功夫，无疑会使得你不论是在单机攻关还是多人对战时都更上一层楼。如果家里配备有一组好音箱的话，显然效果就要更好了。

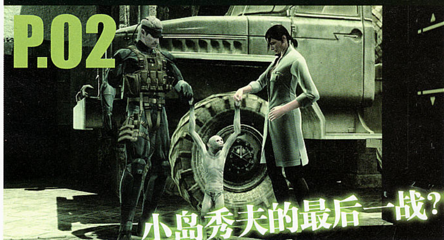
最穷凶极恶的敌人，在战火弥漫的世界中彻底粉碎日军！



多平台策略

本作将对应多平台，包括次世代三大主机的XBOX360、PS3和Wii。制作商Treyarch表示本作Wii版的实际效果不会比其他次世代主机版本差太多。Wii版是由Treyarch旗下的另外一个小组单独开发，但也将使用相同的引擎，而且将支持Wii的光枪Zapper。

CONTENTS



SPECIAL 特别策划

GAME GUIDE 攻略评析

固定栏目&特色专栏

健康游戏忠告



抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

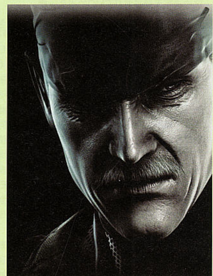
本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「合金装备4」







坂垣伴信高调脱离TECMO 后续连锁事件再掀波澜

2008年6月3日，日本TECMO公司旗下的Team Ninjia部门部长坂垣伴信发表公开声明，称由于自己与TECMO公司高层之间的劳动报酬纠纷无法达成共识，并且在TECMO公司任职期间名誉受到严重伤害，自己已经于同年5月14日向日本东京地方法院向TECMO公司及其社长安田善巳提起民事诉讼，要求赔偿违约金和精神损失费等各项费用合计达1.48亿日元，声明同时表示他将于7月1日正式向TECMO提出辞呈。在其后的一周内，以此为源头带起的连锁反应已经将TECMO逼到了极为困难的境地。

以《忍者龙剑传》和《死或生》系列为代表作的Team Ninjia小组毫无疑问是TECMO公司赖以生存的支柱部门，当年TECMO最困难的时期，正是坂垣伴信带领着Team Ninjia成功开发《死或生3》并突破百万销量而帮助公司摆脱了危机。在整个XBOX时代，TECMO都是凭借着这支忍龙小组拥有的几大品牌保持着公司持续的高额盈利状态，而今天，坂垣做出的这项决定无疑是对TECMO的当头一棒。

一封如同导火索的弹劾信

在坂垣伴信发表的这篇公开声明中说道："TECMO公司当初曾经向我许诺，在完成XBOX360版《死或生4》的开发后将向我支付一笔特别奖金，但在作品发售之后却拒绝履行当初的承诺，拒绝支付这笔约定的奖金，并且社长安田善巳还对我出言不逊，威胁说如果不满可以离开。更有甚者还在我的部下和同事面前贬低我的人格，不仅毁了我的人际关系，还使我的工作环境严重恶化，对我造成了不可称补的精神伤害，因此我不得不从TECMO离职。"并且其表示，会在此次事件中追偿其所受的精神损失，包括TECMO与其社长对其的侮辱以及在作品开发方面所受到的不公正待遇，合计为1.48亿日元，这些都将以法律手段予以追还。

其实坂垣伴信早在一个月前的5月初就向东京地方法院提起了对TECMO公司的诉讼，只是TECMO碍于颜面并没有将此事公之于众，而是遮遮掩掩采取低调处理，想将事情私底下了了之。这当然不是坂垣想看到的。此份充满第一人称代入感的声明刚一公布，立刻引起了业内业外的轩然大波，声明发表的第二天TECMO的股价立刻下跌了近10个百分点，由此带来的损失高达数千万日元，有些股东甚至准备抛售持有的TECMO股票，一切来的都是如此突然，近几年风光无限的TECMO也有些慌了。

TECMO针锋相对的回应

针对这项声明，TECMO第二天上午就发表了官方回应，称坂垣在前日的声明中提到的"拒绝支付开发奖金"和"诋毁名誉人格"的说法纯属无中生有，TECMO公司以及其高层从来没有做出坂垣所控诉的这些事情，并且对其单方面指控公司，并有意扩大事态的行为表示遗憾。

TECMO公司在回应中指出，公司内部一直有着对于开发项目奖金的评定制度，每个部门和员工参与制作的项目的酬劳都会在每年年底的业务结算中按章予以发放，其中当然也包括坂垣所说的《死或生4》。而他所主张的所谓"特别奖金"，并不在任何公司规章制度之内，公司从未就此事做出过任何承诺，也从未受理过类似的额外奖金，因此这所谓"拒绝支付奖金一事的理论依据是根本不存在的。对于坂垣所说公司高层对其诋毁人格名誉一事，TECMO也表示纯属夸大扭曲事实，TECMO高层只是于坂垣对同社女职员性骚扰一事了结之后，为了警示员工避免再度发生而对事件经过始末做了一番事实复述，而这个事件早已被众员工所熟知，因此"对坂垣造成精神伤害甚至诋毁人格"一说也属于无稽之谈。

除了反驳坂垣声明之外，TECMO还对坂垣单方面的行为表示了指责，称他在没有事前通知的前提下就单方面地将不负责任的说法公之于众，损害了公司，Team Ninjia小组以及广大客户们的利益，更无法容忍的是，坂垣在声明中将众多开发人员耗费多年心血创作出的作品说成是自己的私人财产，这不仅只是用词不当，简直是将他人的劳动成果放入自己腰包的一种无耻行为，对此公司表示相当的愤慨与遗憾。

最后，TECMO表示公司不会因为此事影响以后的工作，Team Ninjia小组目前已经开始了新的游戏项目的开发，TECMO以后仍会将最好的游戏作品奉献给每一位玩家。

微软暗送秋波

在坂垣声明发表后的第三天，XBOX360超大作《忍者龙剑传2》就如期降临，超高的游戏素质和媒体的高度评价再一次证明了这位终日戴着墨镜的"硫酸脸"的实力，而他愤而离开TECMO后的去向也成为了业内人士关注的焦点。微软官方此前对于这个事件发表了自己的看法，微软表示感谢坂垣伴信长久以来对XBOX系列主机的支持，他对整个电子游戏业所做出的巨大贡献是不可磨灭的，他虽然离开了TECMO，但并没有离开游戏界，才华无限的他在将来还会在适合他的环境中创造出更多更优秀的游戏作品。而坂垣自己对于未来的去向问题，暂时还没有任何明确表示，据外界猜测，去微软任职是目前比较有可能性的一个选择。

工会代表火上浇油

相比坂垣，TECMO之后的处境就不那么好过了，不仅股价于近期持续走低，原坂垣领导下的Team Ninjia小组的前途也似乎在舆论的口水中摇摇摆摆，还不到一周时间，组员出走的传闻已经出了不只一种版本。而在6月17日，TECMO终于再次面临被内部人员起诉的尴尬境地，TECMO执行委员长小泽宏昭与副委员长角田龙生以TECMO高层未尽到向员工支付工资的责任为由，向东京地方仲裁所提起诉讼，据称TECMO公司在加班费问题上对员工采取了不公正待遇，工会因此将通过法律手段向高层讨要说法，并声称这是关系到全公司300名员工利益的问题。这已经是TECMO工会就此类问题第二次向法律机构提起诉讼。TECMO这次对于此事的回应却是"还没有收到法院传票，不对此发表评论。"不管这次工会的行动是否与坂垣有关，至少由坂垣开始的风波已经到了对TECMO相当不利的局面。

TECMO向坂垣发出封口令

坂垣在公众与媒体面前的口无忌惮，已经严重影响到了TECMO的正常业务与客户关系。就在工会事件发生的第二天，TECMO向东京地方法院提起了坂垣案件开庭审理前的临时处理令申请，命令中提到了限制坂垣言行的一系列要求，包括禁止他在任何场合谈论公司的内部情况与业务机密，以及不得通过任何方式批评公司的员工等，这篇对坂垣"禁言"的命令将矛头直指本次事件的源头，等到真正对簿公堂的时候，更为激烈的唇枪舌剑肯定是免不了的。关于事件的未来走向，请留意本刊的后续报道。

特报 美国专讯 《GTA4》累计出货量超过一千万

本刊讯 近日Take-2公司公布了今年第二季度的财政报表，其中显示由于今年4月底发售的多平台游戏大作《横行霸道4》的空前热卖，Take-2获得了高达9820万美元的销售利润，而《横行霸道4》在全球的出货量已经达到1100万，实际销量约为850万，店头消化率为8成以上。



《横行霸道4》自4月29日于全球发售后，以其优秀的游戏素质和超高自由度的游戏玩法赢得了业界的一致好评，销售势头十分迅猛，在上个月底达成900万出货量的首月出货记录后，仅仅一周时间出货量就超过了惊人的1000万，而达成这个数字仅仅用了一个月多一点的时间，美国一些购物网站甚至出现了因玩家疯狂订购而导致网站服务器过载瘫痪的奇事，这款作品至今为Take-2带来了5亿美元的销售额，而Take-2公司此前一直因为财政紧张而受到EA收购威胁的困扰，不过由于Take-2的坚持始终没有成功，托《横行霸道4》带来的巨大收入，Take-2看来总算可以在这件事上松上一口气，报表上显示在过去的6个月之间Take-2花费了530万美元诉讼费用来对抗EA的收购。

Take-2同时还宣布，原定于在XBOX360版《横行霸道4》中追加的独占新内容将推迟到明年第一季度才提供下载，之前传闻这个更新的独占内容中包括一座游戏中的新城市，具体内容有待官方进行证实。

软件 日本专讯 《天诛 4》10月登陆Wii平台

本刊讯 FROMSOFTWARE公司于6月7日举行了项目发表会，公布著名忍者题材动作游戏《天诛》系列最新作《天诛4》即将登陆Wii平台，称本作将在游戏内容和素质方面和系列以往作品有着很大区别，游戏预定将于今年10月23日发售。

《立体忍者活剧 天诛》系列是以体现日本历史上真实的忍者面貌为主题的写实派作品，游戏中主角从背后悄悄接近敌人并将之一击暗杀是系列的精髓所在，古色古香的时代剧风格受到很多系列玩家的追捧。发表会现场FROMSOFTWARE专职董事中岛英一，制作人竹内将则，以及开发公司ACQUARE的远藤琢磨和监督山圭辅出席，值得注目的是游戏中女主角彩女的声优甲斐田裕子和演唱本作主题歌《梦之渊》的歌手柴田智子也出席了发表会，成为现场的一个亮点。作为系列10周年的纪念性作品，本作将于发售前的9月东京游戏展上展出。

中岛英一在会上表示，Wii版《天诛4》的游戏内容将与系列作有着很大变化，作为正统续作本作将是一个全新的开始。ACQUARE的远藤琢磨表示，ACQUARE除了《天诛》系列外，还有着很多其他日式和风游戏的开发经验，新作将充分利用Wii的控制器实现更为轻便的忍者动作，并努力实现次世代级别的表现力和画面临场感。



软件 美国专讯 《红警 3》PS3 版取消 目的集中资源尽早上市

本刊讯 EA公司于6月7日正式确认，原定于多平台发售的《命令与征服 红色警戒3》将取消PS3版的开发，EA已将PS3版从其发售计划中消除，这意味着PS3玩家将不会在这台主机上玩到这款瞩目的作品，而XBOX360版不变，仍将按原计划发售。



前段时间就有传言称《红色警戒3》出于开发成本和主机现状考虑，EA有意取消PS3版本的开发，以节省资源和人力。本日得到EA官方消息确认，这款作品的PS3版已经决定被暂时搁置，据WA公司公关经理Jonathan Goddard表示，取消PS3版的开发更有利于公司内部资源协调，从PS3版项目上撤下来的人员将重新分配到XBOX360版和PC版的开发项目中，制作小组将全力专注于这两个平台的项目开发，以保证游戏能尽早与玩家见面，据其称，重新分配资源后的《红色警戒3》将比原计划提前约半年上市，预计于今年秋季正式发售。

软件 日本专讯 《北欧战神传·负罪者》最新战斗系统公开

本刊讯 SQUARE・ENIX于6月5日再次公开了《北欧战神传》系列最新作《负罪者》的相关情报，其中不仅包含了关键道具和人物的部分情报，还初次公开了全新的战斗系统，系列爱好者们可以从中得知很多值得关心的信息。

《北欧战神传 负罪者》作为系列第一次登陆NDSW平台的作品，继承了系列北欧神话的背景和战女神瓦尔基利的设定，并且本次将以人类视点向女神复仇的主题让众多玩家对其充满期待。在新公开的情报中，我们可以看到官方以前提到过的本作的一个关键物品"女神之羽"，这个洋溢着不祥气息的羽毛将在本作中发挥重要的作用，在战斗中使用会以角色死亡为代价大幅增加角色的能力，而官方本次公布的新战斗系统格外引人注目，会根据战斗中敌人和玩家的位置关系产生战斗阵型，以此发生各种各样的特殊效果。此外，本作还融合了系列第二作中的攻击范围概念。



6月5日

●预定于7月31日发售的Wii平台恐怖游戏新作《零～月蚀の假面～》于本日开放了游戏的官方网站，并且公布了一些相关新情报和新游戏画面，以女主角水无月流歌为代表的5名少女将在游戏的舞台胧月岛展开她们的冒险旅途。



←对于登陆Wii的新作，操作的变化比声光更吸引人。

●SQUARE・ENIX公布了其正在开发中的NDS游戏《北欧战神传 负罪者》的最新情报，其中包括了新作中一些关键道具的解说和新增战斗系统的介绍，以及最新的剧情人物等相关情报。（请见本刊详细报道）

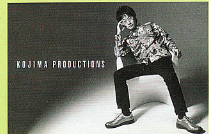
●Infinity Ward宣布于去年年底发售的多平台FPS大作《使命召唤4》在全球热卖的势头下。已经达成了全球1000万份的惊人销量，开发公司表示在各版本中XBOX360版的销量占据了最大分额，并提到因Wii的机能表现力问题，目前还没有开发Wii版的打算。

●CAPCOM公司于本日开放了PC版《鬼泣4》的体验版下载，本作的PC版以PS3/XBOX360版为基础，增强了约20%的画面精细度，并增加了新人物和PC版独有的新要素，体验版中包括正式游戏序盘中的战斗和几场代表性的BOSS战。游戏的正式版预定于7月24日发售。

●SCE欧洲分公司正式宣布，将中止早先于E3展上公开的两款游戏《八天》和《大逃亡》的开发，原因是出于公司资源分配和开发预算方面的考虑。

6月6日

●世界知名的游戏设计师小岛秀夫，在伦敦获得了吉尼斯世界记录的荣誉证书，其理由是他创造了世界上第一款潜伏为主题的动作冒险游戏PS版《合金装备》，和PS2平台销量最好的潜伏冒险游戏《合金装备2自由之子》。



↑这位从小就喜欢玩捉迷藏的天才制作人不仅对于《MGS》，对于整个游戏界来说都是个奇迹。

●Take-2公司的财报显示，《横行霸道4》的累计出货量已经达到1100万份，实际销量为850万份，销售额高达5亿美元，由此为Take-2的第二季度财政带来了9820万美元的利润。另外，XBOX360版的独占内容将延期到09年第一季度提供下载。（请参看本刊详细报道）

●SCEJ在东京新宿召开第二次PS3体验会"体验！PlayStation"，活动中展示了若干新作的影像和游戏试玩，而下一次的体验会预定于羽田机场举办。

6月9日

●NGBI宣布，同时登陆于PS3/XBOX360平台的3D格斗游戏《灵魂能力4》确定于7月31日发售，定价均为7800日元，两个版本将同时发售。另外，《灵魂能力》初代也将通过Xbox LIVE 提供下载。

●SCE宣布，PS3下载游戏《致命惯性EX》将会于PSN上推出，这款竞速游戏目前已经推出试玩体验版，激烈高速的飞行竞赛乐趣将会在正式版中得到完美体验。

●SCE公司公布PS3平台另类游戏《四季庭》将于6月29日提供下载，价格1500日元。本作中玩家可以种植植物和配置景物来改造庭院的环境，创造自己喜欢的四季景色。



●微软公司将于关东四家游戏店铺内举办《机动战士高达 特罗伊行动》的先行试玩体验会，试玩内容为正式版中的网络对战部分，这款XBOX360游戏将于6月26日发售。

6月10日

●微软公司在日本涉谷举行XBOX360新作发表会"Xbox 360 RPG Premiere 2008"，会上发表了众多受关注的游戏作品，其中确定登陆于XBOX360平台的RPG大作《星海传说4 最后的希望》尤为引人注目。（请参看本刊详细报道）

●官方XBOX媒体《OXM》近日公布了《使命召唤5》的相关消息，新作的舞台将放在二战时的太平洋战场，并且包含众多令人兴奋的新要素。

●SQUARE·ENIX公布了次世代新作《最后的遗迹》的相关消息，这款画面素质惊人的作品预定于今年冬天全球发售，XBOX360版将先于PS3版上市，游戏的宣传影像将通过Xbox LIVE提供下载。



6月11日

●据统计，于6月3日发售的XBOX360独占大作《忍者外传2》以17万套的销售成绩，占据了本周北美销量榜的榜首，而日本地区本作的销量约为两万，欧洲约为4万，全球首周合计约23万套。

●ACQUIRE公司公布，武士题材动作游戏《侍道》系列最新作《侍道3》登陆PS3平台，预定08年秋季发售，本作由ACQUIRE旗下的侍道小组和天诛小组共同开发，目前公开了一些相关情报与画面。

软件 日本专讯 《星海传说4》登陆XBOX360

本刊讯 SQUARE·ENIX公司于6月10日在东京都举行的微软游戏发表会"Xbox 360 RPG Premiere 2008"上公布，同社开发中的次世代RPG大作《星海传说4》已经确定登陆XBOX360平台，预定2009年上市，价格等内容暂时未定。而此前这款《星海传说》的最新作一直是未定状态。

《星海传说4》正式全称为《星海传说4 最后的希望》，由SQUARE·ENIX旗下的Tri-ace公司开发，舞台设定为系列作最早的时代背景。本作故事讲述人类因在公元2064年发生的第三次世界大战中过度破坏而陷入灭绝的境地，在这种危机下人们将希望寄托在了浩瀚的宇宙，在成功进行跳跃航行接触到宇宙文明后，人类就此进入宇宙历时代，本作背景即开端于宇宙历10年之后。本作的制作人山岸功典表示，宇宙历这个时代设定更接近于我们现实中的时代，游戏会比以往的作品科幻味道更加浓烈，会给玩家们留下焕然一新的印象。

发表会现场的资料及视频中可以看到，本作运用XBOX360的强大机能让游戏内容极大丰富，不仅游戏画面达到了前所未有的高度，系列作引以为傲的特色战斗系统也将有更为优质的进化。



软件 美国专讯 《使命召唤5》首次公开

本刊讯 近日XBOX官方媒体《OXM》首次公布了《使命召唤5》的众多讯息，这款目前大红大紫的FPS系列新作的舞台将转战二战时期的太平洋战场，并且沿用前作4代的引擎，在游戏细节方面将有更为精细的设定，不过发售日暂时还是未定。

《使命召唤》系列第1-3作都是以二战作为游戏的时代背景，在FPS游戏中享有与《荣誉勋章》系列齐名的口碑，于去年底发售的系列第四作《使命朝召唤4 现代战争》第一次将游戏舞台放到了现代的反恐战争中，并在全世界引起了极大轰动，在玩家当中好评如潮。而重新回归二战背景的《使命召唤5》仍将采用4代的引擎，并增添了很多特色，玩家可以通过新增的战术指挥系统向队友发布命令，可以利用手中的武器破坏场景中的物体及建筑物，场景中的掩体会被持续的火力射穿，玩家必须要运用更加灵活多变的战术来与敌人周旋。本作的敌兵AI将设定得比以往作品聪明很多，游戏中的日军将十分疯狂狡猾。



另外，本作还邀请了参加过海湾战争的Frank Kearsy作为军事顾问，会在游戏中体现更为真实残酷的战争场面。除去太平洋战争外，游戏还包括一部分二战后期苏联军队围攻德国的情节。 以目前的情况来看，重新回到二战背景的《使命召唤》将会与目前流行的《现代战争》之间有一场"萝卜青菜"式的争论。

事件 日本专讯 S·E新作发表会"DK∑3713"

本刊讯 SQUARE·ENIX公司6月11日公布，将于8月2日-3日召开完全邀请制作品发表活动"DK∑3713"，地点定为东京原宿，活动主题的"3713"意为预定出展的三款重头作品。此活动为非公众开放式发表会。

从现在的情况来看，本次活动将主要展出三款广受关注的游戏大作情报，"DK∑3713"其中的"13"即为目前发售日未定的《最终幻想13》，"3"有很大可能是指《王国之心》系列最新作《王国之心3》。"7"则为以PSP版大作《纷争 最终幻想》为代表的其他作品，而届时将有包括这三款作品在内的众多新情报披露，还会有游戏试玩和更多全新影像和与会者见面。

本次展会采用的是完全邀请制，于6月23日至7月13日开始派发请柬，参加展会者将有幸体验到多款未发售游戏的试玩和各种相关活动。本次展出的作品包括除x360以外的所有平台。



事件 日本专讯 《樱大战》纽约星组演唱会8月召开

本刊讯 SEGA公司从公开了今年《樱大战》主题最新偶像演唱会的情报，本次将第三次以《樱大战5》中的纽约星组为活动主角，游戏中人气少女们的声优将在全新的舞台上上演她们激情的一面。演唱会将于8月27日至8月31日召开，地点为东京品川银河剧场。制作负责人为广井王子，音乐监督为田中公平。



《樱大战》主题演唱会的历史由来已久，早在90年代末，横山智佐等老一代帝国华击团的声优们就多次在舞台上倾情演出，展示比游戏中更为真实的一面。2005年5代发售后，从06年开始纽约星组成员们就成为了新一代演唱会的主演，今年将会是星组的第三次演出。具体的演出内容暂时还未公布，不过可以明确的是仍然会以充满激情的演唱为活动中心，并伴以优美的舞蹈上演一出激情四射的魅力演出。

本次演唱会的主演除了5代中的星组成员外，真宫寺樱的声优横山智佐和《樱大战3》女主角艾莉卡的声优日高法子也将作为特邀佳宾在会场与观众见面。

特报 美国专讯 《合金装备4》首发盛况空前

本刊讯 举世瞩目的PS3独占大作《合金装备4》已于6月12日全球发售，在世界各地的首发现场都造成了空前的轰动，贩卖游戏的店铺内几乎都已经成为了《MGS4》的专区，尤其在美国纽约的午夜首发现场，小岛秀夫的亲临更点燃了现场玩家们的激情。有些地区甚至将排队购买游戏的队伍排到了大街面上，可见场面之火爆。

《合金装备4》早在去年官方就开始了不遗余力地宣传，作为目前PS3的扛鼎大作，无论是厂商还是玩家都对其抱以了极大期待。当日首发时日本地区各大店铺内都悬挂着游戏的大幅宣传海报，大量排队等待购买游戏的玩家围在摆满《MGS4》软件的柜台前，虽然供货很充足但还是很快被抢购一空，而游戏同捆限定版主机也被狂热的玩家们迅速抢光，场面火爆异常。



在美国纽约，游戏制作人小岛秀夫更是亲临首发会现场，尽管当时是午夜，但纽约时代广场的气氛已经达到了沸腾的临界点，很多人都表示为了本作而专门购买了一台PS3，而当小岛秀夫出现在自动扶梯上向人群挥手致意的时候，全场人群都爆发了热烈的欢呼声，无数闪光灯的灯光几乎照亮了整个会场，所有玩家都在为能拿到小岛签名而努力着，现场售出的游戏，也瞬间成为了玩家手中炫耀的合影佳品。在美国各地的首发现场，由于购买的玩家实在过多，排队的队伍几乎占据了正条马路，甚至很多人为了彻夜排队，带来了帐篷等日常用品露宿街头，致使交通受到严重阻碍，可见《MGS4》之无穷魅力。

软件 日本专讯 《绿野仙踪》改编RPG 崎元仁担任游戏配乐

魔法のエッグを求めて旅立つ！

主人公のドロシーのほか、愛犬のトト、勇敢なライオン、ブリキのきこり、知恵のないかかし、と、童話「オズの魔法使い」でおなじみのキャラクターたちが登場。ちなみに、キャラクターデザインは、夏大林氏が担当している。

本刊讯 由曾经开发过《荒野兵器》的media-vision公司制作的NDS平台幻想RPG新作《RIZ-ZOAWD(リゾド》近日公开了详细信息，游戏由世界名著《绿野仙踪》改编而来，清新明快的游戏风格与充满童话氛围的原著气息使本作受到相当多的关注，游戏由著名音乐家崎元仁担配乐，预定于08年冬季发售。

《绿野仙踪》是美国作家莱曼·弗兰克·鲍姆创作的一部童话小说，故事讲述一名叫多罗西的小女孩被龙卷风吹到了神奇的魔法奥兹国，在那里她结识了没脑子的稻草人，没爱心的铁皮人和没胆量的狮子，经过种种艰难险阻，他们终于凭借自己的智慧和顽强毅力达成了各自的心愿。本次登陆NDS主机，玩家将会扮演女主人公多罗西与她的爱犬一起开始在魔法王国的冒险，值得一提的是，游戏中角色的移动和指令输入等将全部为触控笔操作，此外，游戏画面将会呈现出超越NDS游戏水准的高素质3D游戏世界。

事件 欧洲专讯 DualShock3踏入正轨 老六轴手柄开始清仓

本刊讯 PS3上市初期因为版权的问题并没有采用传统的第三代震动手柄，缺少了震动功能的六轴柄在玩游戏时总是觉得少了些味道，而现今DualShock 3震动手柄在日本及美国地区已经发售了半年，这个暂时的遗憾已经逐渐被玩家所淡忘，那些仍然积压在厂商仓库中的老六轴手柄似乎已经结束了它们的历史使命。

在最近SCE欧洲分部SCEE为了在欧洲地区继日美两地后顺利发行DualShock 3，公布了一项老六轴手柄的清仓计划，除了降低手柄的单售价格外，还计划推出一系列手柄同捆游戏的零售套装，其中不乏一些一流的游戏大作，如《GT赛车5序章》、《失落的传承》等，这些游戏都是SCE第一方的产品，定价均为60欧元。DualShock 3在欧洲正式登陆已经是时间的问题，SCEE希望以此同捆计划帮助六轴感应手柄尽快清仓完毕，此后也将不再生产这些老型号的手柄。而仍然有存货的美国地区，SCEA则表示不会仿效欧洲进行游戏同捆式销售。



软件 日本专讯 NDS人气新作《西格玛和声》

本刊讯 SQUARE·ENIX公司开发的NDS平台RPG新作《西格玛和声》近日公布了比较详细的信息，除了已经明确的世界观以及游戏系统外，堪称豪华的声优阵容也为本作增加了不少人气分数，并且由《最终幻想》系列众多大牌制作人共同打造的本作可称的上是近期NDS上最值得期待的游戏之一。本作预定于8月21日上市。

《西格玛和声》是一款充满推理解谜要素的RPG游戏，玩家要在游戏中的舞台"黑上之馆"解开隐藏于其中的谜团，并与被称为"逢魔"的魔物战斗。游戏的男女主人公黑上**シグマ**和月弓**ネオン**的声优分别是由日本动画界非常著名的小野大辅和平野绫担任演绎，两人都在大人气动画《凉宫春日的忧郁》中饰演过主角级的角色。游戏中要面对的敌人"逢魔"必须要通过神灵附体的"神降"能力才能打倒，而拥有这项能力的女主人公月弓**ネオン**在使用"神降"时，不只服饰和能力，连性格都会发生变化，难以琢磨的言语风格相信会由出演过凉宫春日的平野绫得到完美演绎。本作的主题曲也将由平野绫倾情演唱。

此外，本作的战斗音乐是一大卖点，曾担任过《最终幻想10》配乐的滨涡正志负责游戏的配乐工作，根据情报，战斗中的音乐可以随着玩家的需要而任意变更，并且会产生各种各样不同的效果，可以说是战斗不可忽视的重点要素。关注本作的玩家请留意本刊后续报道。

6月12日

●本日是PS3游戏大作《合金装备4》的首发日，制作人小岛秀夫在午夜亲临纽约时代广场出席北美首发会，引起现场的空前热潮。**（请参看本刊详细报道）**

●由FF7DC制作班底，著名制作人北赖佳范负责的RPG新作《西格玛和声》即将于NDS平台推出，本作的音乐将由《FF10》的配乐滨涡正志担任，主题曲由游戏声优之一的平野绫演唱。**（请参看本刊详细报道）**

●任天堂公司公布，预定在NDS平台推出的《火炎纹章 新暗黑龙与光之剑》正式决定将于8月7日发售，本作为FC版初代《火炎纹章 暗黑龙与光之剑》的重制版，重新翻新制作了画面和系统要素等，并追加对应触摸屏操作。



6月13日

●美国最权威的游戏媒体IGN发表了近期发售作品的评分，于昨日发售的《合金装备4》继不久前的《横行霸道4》之后再次获得了10分满分的评价，至此《合金装备4》成为了FAMI通+ING日美权威媒体双满分的游戏，这在历史上都属罕见。

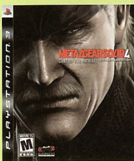
●EA公司发表了著名FPS游戏最新作《荣誉勋章 先锋部队》，玩家将扮演一名空降师团的士兵参加二战中的欧洲各大小战役，预定将于Wii和PS2平台推出。

●SQUARE·ENIX公司的著名制作人野村哲也在接受媒体采访时透露，该公司正在开发中的《最终幻想13》的开发费用已经达到了惊人的80亿日元，比前作《最终幻想12》还要高出30亿日元，创系列作开发费之新高。

6月14日

●NGBI公布了XBOX360《薄暮传说》的最新情报，两名新同伴出现在游戏预告中，一为举止轻浮的黑发男子，一为身着少数民族服饰的持枪女子，两人的声优分别为竹本英史与久川绫。本作目前已经公开了大量详细的情报，加上这次新追加的要素，游戏大体的信息已经完全展现于玩家面前，下面就等待游戏的正式发售了。次世代主机首款《传说》不会令人失望。

●根据统计，于6月12日发售的《合金装备4》首日全球销量约为130万套，其中日本地区35万，美国40万，其他地区合计则在55万套以上，以此为带动，PS3主机本周销量增长幅度达到了2倍以上。



时缘·流转



一缕轻烟，将爬满岁月痕迹的脸时而遮掩，在那些灰白发须和淡淡伤痕之间，谁也说不清那是种英雄的淡定从容，还是常人面对迟暮的无奈。很多人都有着自己生存的目标和意义，而这个提前衰老的战士，一生除了战斗以外，又能够在力不从心的唏嘘里留下多少自己活着的意义呢？

《MGS4》在一片争议声中，以首周全球130万的佳绩宣告了少数精英战略的正确。面对小岛释放自己直到癫狂地步的这部互动电影，让玩到看到的人站在了极端的两边。FANS为了这个完整的十年之梦的总结而频繁太息含泪，而只是用一般游戏眼光来看待她的总不免提出究竟在看还是在玩的疑问。小岛将自己对细节的执著、对游戏影像叙事的沉迷乃至于越来越变本加厉的恶搞精神在这一部作品中发挥到了极致。《MGS4》细节的力量和《GTA4》是并不相同的，后者是尽最大的可能给玩家带来自由和一定程度的写实，而《MGS4》那些古怪甚至有些猥琐的细节，最大的作用却是让FANS发出哈哈的会心一笑。游戏的每一分钟，调动的都是系列支持者的兴奋神经，在铺张到浪费的影像背后，小岛用自己的方式表达了对知音的最大诚意，将所有一切带有他标志的东西毫无保留的放出。不管游戏发展到今天，已经可以完成如何逼真的视觉效果，但是在一部游戏中将视觉的体验放在最重要的位置，乃至于不惜让新接触的玩家敬而远之，这几乎没有其他任何一部游戏会这样做，敢这样做。三大媒体的满分，也正是对这样一种极限精神的肯定，而不是冷冰冰的技术评判。

事实上，如果忽略比重失当的过场部分，在关卡设计上，《MGS4》也体现出了一款超大作的质素。从中东到东欧到影子摩西岛，几场乘具战在高速的运动中展开，己方武器所拥有的极高破坏力使这几个段落几乎没有什么难度，满眼的爆炸、碎片的飞溅、不绝于耳的惨嘶与轰鸣，对于操控者而言得到了最大的爽快感，而旁观者如果在边上看着这几个段落，也一定会变得心血澎湃，兴奋异常。在游戏后半段几次分屏同步展开的战斗中，身为玩家是没有机会去观看另一边雷电演出的，这种极限的视觉体验也同样交给了旁观者，从而再一次确定，《MGS4》是否是史上最好玩的游戏很难说，但一定是史上最好看的游戏。



时至今日，游戏的节奏、人物的破坏力度已经被提升到了很多类型游戏的前提。《忍者外传2》高速的战斗节奏是以降低一定技巧为代价的，甚至BOSS战难度的大幅下降让很多玩家感到不满，但同样不可否认，这一代比起前作来，爽快感有了更大的进步。西方的游戏制作理念正在慢慢成为主流，火爆直接，同时加强对细节的注意。在这个信息过度膨胀的时代，人们已经很难接受艰涩繁复的系统，更没有耐心对一款有着过多帮助指引的游戏产生兴趣，就像是征服世界每一个角落的NBA，无论你是否醉心于种种细腻的传接配合、控球技巧的美感还是心理战术的较量，最吸引你的依然是篮球碰撞在篮板并入篮的那一下直接和酣畅。虽然这两部游戏在商业成绩上的作为天差地别，但是在直接火爆这一点上却双双成为日本厂商征服全世界玩家的表率。目前世界游戏产业的重心一再向西方倾斜，没有世界化全局目光的日本厂商，面对日益萎缩的日本市场现状，处境一再变得艰难。《MGS4》勾勒的并不是一个威胁到电影表现方式的互动娱乐形式的轮廓，而是在一部游戏中揭示了现代游戏所发现发展的一些新成功模式：联网机能、增值服务、实物商品广告、与其他公司游戏的互动（《刺客信条》）、演员的包装代入乃至于用恶搞换盘的方式直接宣告大容量载体的必要作用。这样一个大规模的商业工程，除了要调用巨额的资金以外，对于资源的整合运作也提出了一个较高的要求。不管网络上有多少跨平台的传言，我们可以从游戏中种种细节以及种种商业互动的信息中了解，这部作品的诞生离不开索尼在宣传合作上的鼎力支持，事实也完全交给这两家公司一个满意的答卷。无论今后是否会跨平台，这一部作品透露出的特质也只能被ps3所独占。

再来看一下其他的日厂现在又在做什么呢？6月10日Xbox360的RPG发表会谁都可以看出是微软对《MGS4》发售之前的日本市场PS3作的一个牵制，史上最奇怪的现象也就此宣告诞生：在日本市场上最无作为几乎可以被忽略不计的主机，却占据了最多数的日式RPG游戏。次世代游戏开发的巨大成本使厂商第一考虑的是如何保本，一再萎缩的日本市场更使他们忧心忡忡，于是接受微软的开发及援助似乎变为最佳的选择，因为至少它们会获得成本的回馈，有余力去支援下一个产品的开发。很多人从这场发表会嗅出了一点当年任天堂众叛亲离的味道，预言索尼也将步此后尘，失去无数第三方作品的支持。然而他们还是忽略了不久前平井一夫在访谈中提出的一个看法，对于独占，未必是标题的独占，可以是追加内容的独占，因为相比Xbox360，蓝光所具有的大容量优势尚未得到更多的发挥。而对于这些日本第三方厂商而言，缺乏世界一体性受众群的作品，无论是单独在PS3还是在Xbox360上发售，销售成绩都难以弥补成倍增长的成本投入。获取开发金援助，让Xbox360版本先行发售，随后在熟悉开发环境之后增加内容移植PS3，对于他们来说是一个最好的选择。微软投入这些资金是期望一举咸鱼翻身吗？不是的，通过标题的累积和诚意的表现，在顽固的日本玩家心中投射下逐渐改观的形象，为下一代主机铺垫好品牌效应这才是他们真正乐于看到的。而对于索尼而言，目前媒体帝国的建设是集团的最高利益，无论是PSP和PS3都只是作为其中重要的终端在缓步进行着连接计划。他们没有过多的资金去与微软争夺独占作品，而面对第三方的窘迫现状，默许跨平台的做法能够让他们得到更多休养生息的机会。三方在一种水面之下的心照不宣中保持着一般玩家忽视的平衡。Xbox360发表会后不久，SE展会计划明显透露出的对PS系主机的支援，更表明了这种微妙的平衡心态。在《MGS4》取得空前的成功之后，PS3另一颗关键的棋子《FF13》在这个财年里登场的计划，也呼之欲出。

Wii和NDS在世界市场上横扫一切的不可一世，并没有产生对其他两台主机过于明显的影响，以软件盈利为基本战略的两台主机，第三方作品升起一个又一个卫星，不断涌现出的成功案例更清晰地为我们勾勒出未来几年内多平台共存共荣的蓝图。拥有着广阔蓝海用户的Wii，拥有着最庞大核心游戏阵容的Xbox360以及拥有着在未来五六年里带来巨大效益的主流光盘媒体的PS3，谁都不会过早的出局，谁也不会在短时期内完全的取胜或者挫败，游戏史上罕见的互补局面正在日渐清晰。

《MGS》带给玩家的感动持续了十年，十年之前，PS正如日中天，以FF7为首的第三方大作群将连续两代的PS主机抬上王座。十年之后，步履艰难的老SNAKE莫非只能在梅丽尔和AKIBA婚礼的同时，孤独地一人在墓地结束自己的生命？十年之后，众星捧月不再发生在自己身上的PS3，莫非也只能慢慢地让出竞争圈？

声优STAFF出现之后，Big Boss和0的登场固然可以看作是下一代《MGS》将回归到系列前传的一个暗示，然而Big Boss对SNAKE说出的新时代的意义，并且让他在余生里寻找战斗之外的生存意义，这同样也可以看作是对PS3和索尼的一句鼓励。我们的习惯思维是从一个玩家自身利益的角度所出发的，但是对于这个时代，对于未来娱乐媒体高度整合的态势，先行者将要背负起很多常人无法忍受的磨难和压力。重视游戏内容的本份，新时代交互体验工程的推进，这一切都在有条不紊的进行着。

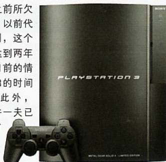
面对即将到来的E 3展，会有多少惊喜等待着我们呢？又一轮休闲健身游戏理念的诞生？又一轮第三方作品齐集的绿色轰炸？又一轮蔓延触角的媒体帝国的动向？

我们，焦急地等待着。 □文/silence

事件 日本专讯 PS3项目已经造成30亿美元损失

本刊讯 SONY公司于6月23日公布了PS3平台项目的盈亏状况报告，根据统计，PS3主机从06年底上市直到08年5月为止，由于生产成本与售价定位方面的问题，已经对公司造成了30亿美元以上的巨额损失，其中上市第一年的07年就达到了21.6亿美元，而在刚刚过去半年的08年这个数字就已经达到了11.6亿美元，依照这种形势下去，未来一年PS3项目的经营将对SONY公司形成相当大的风险。

在SONY公司08财年度的报告中显示，SONY旗下的电子娱乐部门SCE在过去的一年多时间内，已经在PS3项目上投入了大量资金用于开发与市场推广工作，而这些资金目前还无法保证能否在将来顺利得以收回，在如此一个全新的平台上投入这种大型投资，无疑是具有相当风险性的行为。并且在零售价低于生产成本的情况下，无法达到一定市场渗透率的PS3会在销售业绩上对公司形成非常大的压力。即使做乐观打算，PS3在将来一年内达到成本与售价的平衡，PS3仍然为公司造成了相当大的资金缺口，再乐观估计一些，即使PS3最后得以成功，也将在很长的一段时间内偿还之前所欠下的资金债。以前代主机PS2为例，这个偿还周期会达到两年以上，而以目前的情况来看，PS3的时间将会更长。此外，SCE社长平井一夫已经在最新发布会上宣布了来年新计划。



特报 国内专讯 《口袋西游》开启飞天内测

本刊讯 完美时空公司打造的本年度新一代宠物网游《口袋西游》于6月26日正式开启飞天内测，结合了西游记与口袋宠物特色的这款作品将会让玩家们在08年盛夏体验到无限精彩与乐趣。成立于2004年的完美时空公司在国内网络游戏界享有非常高的知名度，其开发的《诛仙》《武林外传》等作品均在玩家口中拥有良好口碑，且在国外也有着一定影响力。

《口袋西游》作为首款3D飞天宠物网游，《口袋西游》汇集了“多元化宠物培养系统”、“腾云驾雾”和“七十二变”三大独具特色的创新功能。游戏中，玩家可以充分体验到宠物双胞胎，变身造型秀，高空竞技飞行等多种不同的全新游戏体验，而绝无仅有的双人飞天体验，则会给玩家的游戏过程中增添独特的浪漫气氛。宏大的游戏场景，华丽的技能效果，造型可爱的人物设定，将会使广大玩家体验到充满神秘与刺激的西天冒险之旅。游戏中还包含了数千种共分九大系列的口袋宠物，每种系列和种类的宠物都拥有各自不同的特技。而这些特技都会在玩家冒险过程中起到至关重要的作用。另外口袋宠物们也都有着属于各自的感情，会根据环境与场合不同表达出相应的反应，就像真正的宠物在自己身边一样，有它们陪伴，玩家的冒险会充满欢乐。

↑结合四大名著之一的西游记与大人气口袋宠物的新时代网游定能给玩家带来盛夏激情。

以“宠物”、“飞天”、“变身”三大强劲风暴的《口袋西游》，必将为08年盛夏带来火热的浪潮，为广大玩家提供与众不同的游戏体验。

软件 日本专讯 《超时空要塞》游戏新作演绎爱与歌声的战争

本刊讯 NBGI于6月18日公布了超人气经典动画系列《超时空要塞》的最新改编游戏作品《超时空要塞 Ace Frontier》，新作将以3D动作游戏的类型登陆掌机PSP，由《高达战争》系列的制作小组担任游戏的开发工作，将灵活运用以往积累的开发经验实现原作中的那种超高速战斗的体验，本作预定于2008年秋季发售。

《超时空要塞》游戏上一作还是在多年前的PS2版《可曾记得爱》，本次的新作将包含系列中的4部作品，其中《Macross PLUC》和《Macross7》两款作品还是第一次出现在专门的游戏作品中（之前只在《机战》系列中有过登场），此外还有2008年4月最新播出的《Macross Frontier》中的角色机体登场，完全可以说是一款集系列之大成的作品。本作将采用与《高达战争》系列类似的战斗引擎，原作中导弹纷飞的战争场面会得到忠实再现，并且同样存在着机体改造及机师育成系统。原作中的“三角恋”“战争与歌声”也都会得到全新栓释。



软件 日本专讯 《弘光之源》开发小组新款RPG登陆Wii

本刊讯 MMV于近日公布，旗下制作《弘光之源》系列的imageepoch开发小组将推出RPG最新作品《Arc Rise Fantasia》（暂译《弘光幻想曲》），平台为Wii。新作将承袭《弘光之源》的优秀制作理念与开发团队的丰富创意，制作成为一款拥有全新战略性的RPG作品，本作目前发售日和价格暂时未定。



本次新作的开发团队汇集业内众多实力派人士，包括总监督水谷英之和负责脚本的金丸宏之，作曲方面则是由大牌音乐家光田康典负责音乐监督。游戏的战斗系统将采用独特的AP消费系统，无论敌我都会按照共有的AP点数来进行各种行动，每个角色进行不同的行动都会消费相应的团队AP，合理搭配招数与AP之间的关系将是本作战斗的核心要素。作为特色之一，“光召术”也会在游戏中担任着重要地位，各角色连续发动后还会追加更为强力的连协技巧，画面效果相当华丽，玩家将会扮演主人公布莱特在战乱的世界中开始他的佣兵之旅。

6月16日

●SEGA公司宣布将于9月25日发售一款以《战场女武神》中的女主角阿莉西亚为原型的模型手办，这款手办将原作中“把手绘原画以3D形式灵活再现”的画面风格忠实还原，充满着持枪跑动的活力感，此物定价为7140日元。



●CAPCOM公布本社人气ARPG新作《流星洛克人3》即将于今年冬季发售，目前游戏内容还很不明朗，只可以知道的是游戏中会有一名谜一般的人物担任重要角色。

●ACQUIRE宣布，PSP版侍道系列新作《侍道携带版》将与PS3版《侍道3》同为秋季发售，价格3990日元。

6月17日

●TECMO公司工会执行委员长小泽宏昭与副委员长角田龙生以公司高层未履行向员工及时支付工资的义务为由，向东京地方仲裁机构提起了诉讼，这无疑为当前被坂恒风波困扰的TECMO雪上加霜。（请参看本刊详细报道）

●由Epic Games 开发的X360大作《战争机器》将推出同名改编电影，导演将由负责过《虎胆龙威4》的Len Wiseman担任，此片预计于2010年上映。

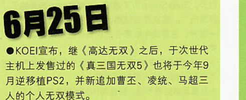
●根据统计，KONAMI于6月12日发售的《合金装备4》日本首周销量约为47万6334套，是至今PS3软件中首周销量最高的作品。

6月18日

●NBGI公布《超时空要塞Macross》的最新游戏作品即将登陆PSP，作品由《高达战争》系列的制作小组负责开发，新作包含《可曾记得爱》至《Macross7》在内的4部作品，登场机体达40种以上。（请参看本刊详细报道）

6月23日

●KONAMI公司公布了旗下著名足球游戏《实况足球》系列的最新作《PES2009》将于今年秋季同时登陆各大主机平台，KONAMI表示游戏画面上会进一步缩小与现实中的差距，并会根据08年欧洲杯的情况对球队及球员做出相应调整。



↑最新作会在真实性上比以往更进一步。

6月25日

●KOEI宣布，继《高达无双》之后，于次世代主机上发售过的《真三国无双5》也将于今年9月逆移植PS2，并新追加曹丕、凌统、马超三人的个人无双模式。

小岛秀夫

Special Interview 「MGS4」监督

请看MGS4的开发秘闻以及今后的发展方向！

MGS系列的目标到底是什么？你在玩《MGS4》的时候有什么样的疑问？让我们从对小岛秀夫监督的采访中来寻找答案吧，一定有最合适你的。

象征着MGS系列的爱国者们终于大白天下

——在MGS4公布的时候，您曾公开说过这部作品将是MGS系列的终结。

小岛监督（以下简称小岛）■《合金装备》系列与电影《星球大战》不同，并没有进行系列化的制作构想。我在制作时常常怀有“就用这部作品来完结吧”的想法，所以在MGS系列的每一部作品中都将作品的故事设计成“系列最终话”的形式，但是作品发售后希望我们制作续篇的呼声很高，所以MGS2、MGS3等系列的续篇作品便出现在玩家面前。不过以现在的发展来看，在MGS的世界中让故事继续发展下去的难度越来越大，因此我打算让MGS4成为MGS系列在这个世界中的终结。

——MGS4果真是一部终结篇，在故事中之前的很多谜团都被解开了，这很让人惊讶。

小岛■我个人认为这个系列如果由3部作品来构成是最完美的，所以当初原本是要以MGS3来进行完结的（笑）。但是玩家们对在MGS2中登场的“爱国者们”非常感兴趣，很多人的反馈意见都是“我不相信故事会就此结束”……其实在MGS2发售之后，我真心希望玩家们可以自己对故事进行补完，但是大家都对“爱国者们”很感兴趣，所以在MGS4中，有关“爱国者们”的信息我们下了最大的功夫。当然，系列前几作中的谜题也都进行了解明，大家只要玩下去就会明白所有的事情。

故事以“章”的形式分段，这么做的目的究竟是……

——在MGS4中“战场潜入”这个理念是如何形成的？

小岛■到现在为止系列每一步作品的舞台都不同，但实际上无论将背景设置成何种舞台，“潜入”这个游戏理念是没有大的变化的。所以在MGS4中，我们让Snake与其他士兵之间的关系处于一种“流动”的状态，你可以将所有士兵都干掉，也可以加入强势的一方，甚至还可以在不被任何人发现的情况下前进，这就是“战场潜入”，它使MGS系列的根本理念得到了改变。

——在枪林弹雨、随时可能有人倒下的战场上，确实需要这样的改变。

小岛■MGS的画面虽然变成了3D，但是在游戏的根基上还是承袭了MSX2版的《合金装备》，可以说是一款“解谜要素”很强的作品，游戏形式就是“看清楚按设定路线移动的士兵，避开其搜索范围前进”。但在MGS4中，需要潜入的是雇佣兵与PMC交战的战场，Snake面对的是交战的双方，所以需要玩家自主选择到底要不要介入战斗，与系列前几部作品相比可以说游戏的感觉来了个180度大转弯。当然，MGS特有的游戏风格与特点依旧存在，玩家即使用前几部作品的游戏方式也能够玩得开心。

——MGS4的故事以“章”来分段，也是一个新的尝试对吧，标题也很有深度。

小岛■我个人认为，在一个有限制的舞台中，从闭锁的空间内逃脱才是间谍类作品的王道要素。但是这次MGS4的故事就像电影《007》系列一样，在全世界范围内进行切换，为了明确各地之间的区别采用“章”来划分，Solid Snake为了追踪Liquid Ocelot而开始了“世界旅行”。这次是完结篇，所以我们强调了“旅行”这一部分，在游戏中玩家会发现舞台在不同的章节中瞬间发生改变。

——除了ACT1的中东以外，舞台中还有很多气氛完全不同的地域，让人感觉很新鲜。

小岛■虽然结果不错，但是制作过程相当痛苦（笑）。如果所有章节的舞台都在中东，那么只需要在开始时制作一些中东的图形画面，之后反复使用即可。但是这次每一章都是不同的舞台，所以全部都要从零开始，相当于有多少个章节就要制作多少个游戏，差点把我们的图形制作人员累死（笑）。

用经验与迎接挑战的决心，面对未曾体验的新系统

——本作导入了DP，也就是相当于系列最初的“金钱”系统对吧。

小岛■是的。《合金装备》系列的根本理念就是“如何在敌人控制的场所内以不战斗为前提完成任务”，这在MGS4中也没有变。所以“无法从敌人手中夺取武器”这个规则一直贯彻至今，但是欧美的玩家却觉得这个设定很奇怪，因为在欧美游戏中从打到的敌人身上夺取武器是很平常的。实际上，要保证“夺取武器”与“潜入”之间的平衡很难，但也要顺应时代需求，所以在MGS4中加入了“夺取武器”。不过武器有ID管理，夺取后不能马上使用，因此我们设定了商人似的角色，可以用DP在他们那里洗掉ID，另外收集到一定量的DP后还可交换其他武器。顺便说一句，原本我们想要设计108种武器，但最终只有70种左右。

——DP的入手方法有很多种，但主要方式还是以入手武器为主吧？

小岛■基本上是通过拣拾掉落在战场上的武器或是让敌人投降、打倒后夺取来获得。另外完成游戏中特定的行动也可以获得DP，方式有很多，希望大家可以慢慢摸索。

——MGS4中实弹系的武器增加了，好像在朝着“杀伤性”的方向转变……

小岛■确实如此。但是在试玩过后，我们发现使用麻醉枪麻醉敌人而不杀害对方的玩家还是占大多数。当然使用武器作战也很有趣，不过以“非杀伤”的方式过关很符合MGS系列一贯的内涵，请大家一定要试一试。

——本作中还加入了很多新系统，都是为了配合“战场潜入”而设计的吗？

小岛■并不是特意去制作的，只是想制作一个“集大成”的系统，我们依旧请来了毛利先生做顾问（毛利元真：曾任美国警察特殊部队SWAT的教官，被称为军队格斗术专家，以军事顾问的身份参加了MGS系列的制作）。

——说道毛利先生就会让人想到“CQC”，这次在MGS4中CQC的动作也增加了不少，这也是毛利先生的建议吗？

小岛■是的，确实是毛利先生建议的。不过在开发过程中我问过毛利先生“有没有什么新的CQC招式”，结果毛利先生回答“怎么可能会有”（笑）。所以我们以MGS3中的CQC为基础，在毛利先生的指导下加入了使用来复枪的CQC招式。

——除了招式之外，很多的要素也得到了进化。我感觉在MGS4中，可选择的游戏方式一下子增加了不少。

小岛■除了这些之外我希望大家也多注意一下地图，在试玩版中有很多隐藏的道路大家都没有发现，这些隐藏道路中我们也进行了非常详细的设定，有趣的要素也不少，如果大家有时间的话最好在角落里多溜达溜达。

小岛监督今后的制作态度不会改变

——听说之后MGS就要交给其他人了，那么您对MGS系列与“小岛制作组”今后的发展有什么看法？

小岛■MGS今后会作为一个“代号”继续下去。不过就像我先前所说，以Solid Snake和“爱国者们”为中心的故事已经很难继续下去了，如果继续制作的话，也许会成为一个全新的故事。不过我预感到如果真的发表了那样的作品，玩家们一定会说“没有Snake就是不行”（笑）。现在就请大家先玩MGS4的本篇和MGO吧。

——您作为“小岛监督”，对今后的游戏制作有什么打算？

小岛■现在益智类游戏很有人气，为了让游戏这个媒介更加活性化，需要多种类型的作品。不过从我个人的角度来说，以后还是想制作那种“一个人闷在屋里玩”的作品，身为小岛制作组的一员，无论是核心玩家还是非核心玩家，我们都会为你们做出喜欢的游戏来。　□文责/龙马



业界的声音
——创意思想的传承

Episode

一位优秀的制作人可以捧起一个游戏系列，他所带来的创意与想法将永远影响着作品的传统，即使他离开了，早已被玩家熟悉和习惯的游戏风格却不会随着他而离去，他留下的和带走的都是一笔无限的精神财富。不管业界格局如何改变，这些由天才创造的东西都是永远不会被称作时间的潮流所冲淡的。

经典并不会随着我的抉择而褪色
《合金装备》的未来是属于年轻人的



小岛秀夫
HIDEO KOJIMA
KCEJ所属，《合金装备》系列总监督、策划、剧本、制作总指挥。

“虽然老蛇斯内克的故事将在4代中结束，但并不意味着《合金装备》将从此消失，不管今后我做什么，这部传奇作品都不会因我而改变它的命运，即使我辞职了，由我创造的《合金装备》也将在今后继续延续下去。至于《MGS5》或是其他什么相关作品，我的工作室将会决定它的去向，但我自己也许并不会再参与相关制作，我希望的是，能有更多年轻人参与到这部伟大系列的开发中。”

——时年已经四十过半的小岛秀夫在《MGS4》发售前夜对媒体表示了自己将来的打算，虽然在玩家心目中《MGS》=小岛，但这部经典似乎并不会因他的抉择而改变命运。

他是一位传奇式的人物，将儿时玩捉迷藏的灵感带进其最引以为傲的作品中的他，如今已经凭借那部震撼世界的神作成为了业界举足轻重的人物。对于小岛来说，《合金装备》是他在1986年于KONAMI公司任职后的第一款成功作品，将自己的灵感通过游戏方式成功再现，并不是每个游戏策划者都有机会来实现的，如果没有1987年初代的《合金装备》，小岛秀夫这个名字在今天可能不会有任何人知道，一次成功就能决定一个人今后的命运，也许这就是缘分。《合金装备》之于小岛秀夫，就是最好的例证。

看着《合金装备4》在全球的空前热卖，这位面容斯文的制作人显然已经从中得到了他所想要的，全球媒体不约而同地顶级评价让这款本就已经备受期待的作品又戴上了一顶神作的光环。对于厂商来说，这块金子招牌显然不可能就此被雪藏，今后的相关作品必定会以令人期待的方式再次出现在我们面前，而对于小岛来说，他还年轻，至少作为游戏制作人他的路还长得很，这部帮助他走向神坛的巨作必将带给他更多的财富，不管是游戏，还是他曾梦想过的电影领域。

你不需要怀疑，她就是这么出色
《FF13》将挑战硬件机能的极限



鸟山求
Motomu Toriyama
SQUARE・ENIX所属，《最终幻想13》项目开发负责人。

“对我们来说，这是PS3上的首款《FF》，也是次世代平台的第一款《FF》，开发人员投入了全部时间和精力来为这款作品诞生而努力着。开发周期之所以这么长，是因为我们希望《FF13》的素质能够达到前所未有的高度，开发进程一直都很顺利，只是有时会有一些难免的小麻烦，但很容易克服。PS3是一部机能强大的主机，我们以前无法实现的，梦寐以求的创意和想法都可以完美实现，能在PS3上开发《FF》是我们的荣耀。另外我敢发誓，《FF13》的画面将突破即时演算的极限，你将无法分辨它与CG动画之间有什么区别。”

——在《最终幻想13》仍在隔三岔五地放出一些东西拉住玩家的目光时，游戏制作负责人鸟山求在接受媒体采访时表示了对作品的信心，也让遥遥无期的游戏能尽可能多地保持它的神圣感。

《最终幻想》现在与其说是一部游戏，不如说是当今游戏界的一杆标尺，一杆可以决定成败的标尺，所以它输不起，即使无限期地延后，也不会在没有绝对把握的前提下将之推到台面之上。并且高成本高制作已经是《FF》正统系列唯一的标准，突破系列极限的80亿日元制作费已经牢牢套住了S・E的腰包，眼下《FF13》开发进度迟缓除了顾虑平台的现状之外，恐怕制作成本难以控制是最主要的因素。这款目前估算最早也要09年末才能问世的幻之作品正在以时间和金钱为代价换取更高一层的神圣气息，S・E必须要赢得这一仗，是的他输不起，也更赔不起。



产品无限丰富的Xbox Live
需要更为正确系统地规划与管理





阿隆·格恩博格
Aaron Greenberg
微软公司Xbox360及Xbox Live产品主管。

“对我来说，Xbox Live的内容有些丰富过头了，我的意思是说，人们在Xbox Live上寻找他们所需要东西的需求已经远远超出我们的想象，最初设想只有100余款节目的Xbox Live目前已经有了超过17000项内容，这造成了我们不小的困扰，打个比方说，就是经营一家小门店却吸纳了超出店铺规模的海量商品。对此，我们不得不采取新的运作机制，寻求管理和组织这17000余项甚至更多节目的方法。”

——在Xbox Live作为Xbox360重要不可或缺的一部分以后，微软官方和各级软件开发商都已经对其产生了或多或少的依赖性，作为微软XBOX360产品主管的Aaron Greenberg也表示了对这一情况的担忧。

面对越发庞大的项目阵容，玩家选择面变宽的同时也在一定程度上形成了Live内容的参差不齐，大量内容被闲置一边，这和现实中的商品市场是相似的情况。微软已经在考虑删除包括某些Xbox Live Arcade游戏在内的一些内容，以节省资源成本。

尽管Aaron Greenberg并没有证实Xbox Live平台即将有本质上的改变，但他还是提到了一些人机界面的改进计划，内容丰富也须有相应的经营对策才能适应环境的变化。对应Xbox Live的游戏往后只会越来越多，越发庞大的资源库必须要有合理的规则来管理，这样用户才会更容易地第一时间找到他们所需要的东西，而不至于在Live上感到茫然，即所谓“东西再好，找不到也是白搭”，这句话放哪里都是通用的。

领先于对手推出产品是我们的英明决策
消费者希望我们将此优势延续到下一代



罗比·巴赫
Robbie Bach
微软娱乐及设计部门总裁。

“我们领先于竞争对手提前一年推出了新世代主机，这点我们是相当明智的，事实也证明我们是正确的，我们的用户也希望我们下一代主机也能最先与玩家见面。第一代XBOX从上市到退出用了四年时间，这个周期对于游戏机来说确实短了点，而这台主机比主要竞争对手晚了一年，这应该是最后失利的最主要原因之一。要问我XBOX360提前对手一年发售是否正确，那我可以很负责地告诉你，这是个英明的决定，我们因此得到了很多应该得到的，以及来自各方的全力支持。”

——微软娱乐部门总裁罗比・巴赫是XBOX360营运的最高负责人，在6月中旬接受访问时对于XBOX360主机提前上市的优劣问题时发表了上述自己的看法，对他而言，XBOX360目前的状况令他对于三年前的决策甚为满意。



这个世界是看重结果的世界，任何事无论你过程怎样，有好结果就一切OK，这位美国人说的话也同样印证这个道理。当年SEGA的SS和DC都是早于对手退出，却因为众所周知的原因落得惨败的下场，究其原因并不是上市早晚的事。XBOX360在软件和产品宣传上比它的前辈好上太多了，Xbox Live的建设更是前所未有地成功，加上主要对手PS3的不争气，才形成了目前领先于人的上好局面。至于下一代是否还会这么顺利，就要看Robbie Bach能带领XBOX360在领先道路上走多远了，不要忘了，PS3已经取得了迎头反超的契机与资本。《mgs4》热潮之后，ps3有可能出现的反弹不能不令微软提高警惕，在威胁到来之前，x360必须稳固住自己的市场地位。

疾风流言帖

这两周全世界都沉浸在《合金装备4》的神作光辉下，似乎业界所有的目光都集中在了那位戴着金丝眼镜的天才制作人身上，销量口碑双满贯的斯内克应该可以带着笑脸安然退场了。而这前后与之相关的传言却不绝于耳，MGS的传说自此才刚刚开始。至于一个月后的E3展，相信也会有更多值得谈论的话题出现在世人面前。 □责编/龙马

VOL.15

"PS3独占大作"，符合这个词含义的游戏今天已经相当稀少了，在《星海传说4》宣布登陆X360后，PS3对于传统玩家的吸引力又降了一个档次，而《合金装备4》这样的神作能否为疲软的PS3游戏阵容打上一针强心剂也是近期玩家们最为津津乐道的话题。除此以外，临近暑假，孜孜学子们是否有入手新主机的打算了呢？

家用机版《恶魔城》将登陆Wii

近期NDS版《恶魔城 圣教密令》新作已经经过了证实，预定将于今年年底问世，而流传已久的家用机版新作却迟迟不见踪影。不过这个传闻最近又有了新的说法，根据漫画杂志Preview的透露，在今年冬天将有一款正统恶魔城作品问世，平台为现今家用机销量最高的Wii。

在这一期Preview的作品推荐栏目中，声称会有一款根据PS2版《恶魔城 暗黑的咒印》改编的漫画在今年秋天问世，与此同时登场的还有两款游戏作品，其中一为NDS版，另一作即为家用机的Wii版。至于具体细节，暂时还没有相关内容，期待的玩家还需等待进一步的官方消息。



编者按：《恶魔城》最近几年有些过气的倾向，出在小成本的Wii上倒是很合理，不过没有确切消息前还是不要抱以期待。

可信度 50

PS3耗电量是电冰箱的5倍



只要是电器就会消耗电能，游戏机也不例外，只不过对比空调和电脑等用电大户来说要小得多，玩家也通常对此不以为然。但最近一项来自澳大利亚的研究表明，现今流行的三大主机中，最为高贵的PS3的耗电量同样高贵，达到了一台普通电冰箱的5倍之多！

独立消费者调查组织的研究报告中称，PS3的耗电主要是其蓝光光驱及高耗能的CPU所致，在全部机能全开满负荷工作的情况下，一台PS3所消耗掉的电能将十分惊人，在一台电冰箱把一部电表转了一圈之时，这台PS3将会把另一部电表飞速转上5圈之多，如果以这种状态持续玩上一星期的PS3游戏，到月底时你会吃惊地发现你的电费表单上会多出约合人民币1750元的巨额电费，另外XBOX360也不比PS3好多少，想省电，请远离游戏机。

编者按：这份研究比较有趣，试想有谁会整天24小时持续不断地玩PS3？而电冰箱可是一个月甚至一年都不带停转的，综合比起来PS3这点电量就微不足道了。当然，如果您是电玩游戏厅的老板，上面的话当我没说。

可信度 30

蓝光X360传言之最新版本



蓝光和XBOX360，这两个名词在几个月前还是刘邦和项羽的关系，而现如今却成为了好事者制造话题的热门搭档，继一系列的蓝光X360传言不了了之后，最近网上又传出了神奇的"我朋友说"系列传闻的最新版本，称搭载蓝光光驱的X360主机最迟将于年底圣诞节期间推出，价格将比精英版便宜。

"我的一个朋友在微软工作，上个月刚从HDDVD部门调到XBOX部门，他告诉我说微软在即将召开的苹果全球开发者大会上宣布，蓝光版X360将于圣诞期间与玩家见面，微软的技术研发部门目前正在全力解决蓝光的技术问题，消息可靠！"

编者按：不管你信不信，这位朋友说的仍然会是一个茶余饭后的上好聊天话题，假如真的有一天微软支持蓝光了，我们一定会邀请这位"我的朋友"来家里喝茶。

可信度 10

《合金装备5》已提上日程

于6月12日全球热卖的《合金装备4》可算的上是红得发紫，首日全球销量130万的骄人成绩让所有同期游戏都黯然失色。厂商之前宣传的本作为斯内克最后的战斗，即此为《合金装备》的完结篇，不过制作人与厂商似乎并不愿这块招牌被雪藏，《合金装备5》的计划已经从小岛秀夫的口中隐约浮现。

在媒体对小岛的访谈中，这位红光满面的制作人谈到，老蛇的故事虽然在本作中画上句号，但并不意味着《合金装备4》就此结束，今后仍将会有相关续作推出。而至于小岛自己，他表示也许不会再亲自参与系列的制作，但他的工作室一定会继续负责开下去，《合金装备》系列的未来是属于年轻人们的。



编者按："完结篇"也只是为了提高4代的人气，一条老蛇退下舞台，还会有千万条小蛇站出来。

可信度 60

《合金装备》即将登陆XBLA

《合金装备》似乎从来不与XBOX360扯上任何关系，但其登陆这台主机的可能性一直是玩家当中的热门话题。近日又有传言称，《合金装备》将有计划于Xbox Live的专用下载平台XBLA上推出相关作品，鉴于Xbox Live的350MB尺寸限制，这款作品将会有针对性地重制后推出，而以前《合金装备》也曾有作品推出过PC版本。



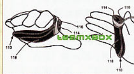
编者按：这估计只是狂热爱好者的一相情愿而已，小岛和PS3都沉浸在4代成功的喜悦中，转向别的平台开发新作除非日出西方。

可信度 5

SONY研制可分离式手柄

近日有消息称，SCE正在研制一种可分离可重组的新式手柄，该手柄的最大特点是，能被拆分为两个相对独立的部分，就像Wii的分离式遥控手柄一样，并且每个部分都内置了姿态控制传感器，SCE希望借此新功能手柄来从Wii的体感游戏中分得一部分用户分额。

之前曾有传言称到一款戴在手上的"手套式"PS3新手柄正在开发中，而这一消息与这次的分离式手柄传言有不少出入，有业内人士说，所谓的"分离式手柄"就是传闻中的手套式传感器，通过手部的动作摆动，来使得游戏中人物会随着玩家的动作而手舞足蹈。



目前不清楚这款新手柄会以怎样的方式公布，但据说与之配套的游戏软件已经在开发中，而SONY官方则拒绝对这一消息发表看法。

编者按：创意这个东西应该是世界上最不值钱的了，模仿也似乎是个人都会，不过索尼和微软显然不会像威力棒之流拿自己的形象开玩笑。

可信度 20

《生化危机5》将以PC为主要平台

近年来CAPCOM推出的游戏越发显现出全平台的倾向，不仅竭尽所能地在多台家用主机推出游戏的不同版本，甚至将魔手伸向了PC游戏平台，如《生化危机4》和前段时间的《鬼泣4》等。而《生化危机5》的一名制作人在接受采访时表示，目前正在开发中的《生化危机5》不仅仍然会推出PC版本，甚至会以PC版本为主要平台优先开发。



根据这位不愿透露姓名的开发人员称，在开发PC版《鬼泣4》时，因为硬件特性的优势，开发组很容易进行图像和程序的处理工作，在开发中很方便地就能看到游戏是如何运行的，并且以PC为平台开发作品的同时，也能够检查在PS3和XBOX360上运行的效果。

在未来的时间内，CAPCOM将逐渐会把正在开发中和尚未开发的作品转移到PC上，这主要因为PC平台的框架结构相当开放，更有利于向多平台方向进行发展，也就是说从PC版移植到游戏主机会更为容易。

CAPCOM目前已经在这计划上走了很远，该社目前已经将大部分X360游戏移植到了PC上，而以后推出的X360和PS3游戏也都无一例外，包括《街头霸王4》和《生化危机5》，都将在PC平台开发再向家用机进行移植。

可信度 50

编者按：以PC为基准开发游戏比较容易是不争的事实，毕竟DOS和WINDDS环境对开发商来说更为熟悉。不过作为游戏厂商来说，是不太可能优先甚至同步在PC上推出全新大作的，PS3及XBOX360这种专业游戏机始终会是传统游戏大作的首要平台，像《鬼泣4》那样在一段时间后推出PC优化版是可能性比较大的。并且，《生化危机》系列大多数都登陆过pc平台，可以说是一个惯例了。

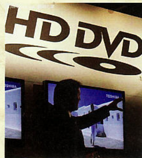
另一则HD版X360传闻

继"我朋友说"系列之后，本次又有了一条与之类似的关于HD版X360的未确认消息。来自微软内部的小道消息，同样是宣称微软将在旧金山召开的全球开发者会议上宣布其对应HDDVD格式的X360主机，也是将于今年圣诞期间上市，这与之前的蓝光版X360传闻何其地相似。

传出这条消息的人员也同样值得玩味，称此人也是原HD-DVD部门的员工，在东芝退出格式竞争后，辗转来到了微软的XBOX部门，负责XBOX360主机的销售工作，这些都与蓝光版的传闻极为相似。

在消息传出后，很快媒体就采访了微软娱乐及设备部总裁罗比·巴赫，向他打听是否有其事，但与其他微软负责人一样，他对于此类传言的回答依然是"不予评论"。

微软一向对业界上流传的关于自己的传闻采取无视的态度，因为对他们而言沉默就是最好的解释，以前今后都是如此。



可信度 10

编者按：东芝退出格式之争后，蓝光BD成了唯一胜利的次世代存储媒介，仍然采用传统DVD格式的X360自然成为了各路预言家和先知人侃说的对象。不过既然HD已经明确退出了历史舞台，再在上面做文章已经没有什么意义，微软并不是傻瓜。

板垣伴信离职将会对Tecmo造成严重影响



有着"硫酸脸"绰号的板垣伴信宣布从TECMO离职一事是近段时间的热门话题，这位堪称Tecmo顶梁柱的Team Ninja部长与自己的东家反目成仇让《死或生》和《忍者龙剑传》两款镇社之宝的前景甚为堪忧，虽然TECMO官方表示板垣的离职不会对公司造成任何影响，但随后而来的股市变动却残酷地击垮了这一理想化的说法。

在板垣发表声明后的第二天，TECMO的股票就开始了明显的下跌，从1102日元跌至990日元，跌幅达到10%以上，不少投资者甚至开始准备抛售TECMO的股票，虽然TECMO想方设法阻止了这种情况的发生，但由此造成的不良影响是不言而喻的。

回想一下，在6年前的2002年就是因为XBOX首发游戏《死或生3》发售后突破百万带来的盈利帮助TECMO从严重财政危机中解脱出来的，之后的《忍者龙剑传》与《死或生沙滩排球》的热销更是让TECMO达到了成立以来最好的盈利时期，板垣伴信可以说是Tecmo公司无可替代的最大功臣。现如今损失了板垣伴信的Team Ninja小组就如同一个人失去了灵魂，TECMO也失去了一位为自己带来过无限财富的顶梁柱，不管TECMO如何掩饰，也无法改变这铁一般的事实。《死或生》与《忍这两大品牌的前途将甚为堪忧，TECMO要为此提前做好打算了。

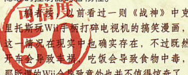
可信度 40

编者按：一个人对于一家公司能像板垣 伴信这样重要，也算是比较少见的了，而制作人离开自己的代表作品另谋出路在业界并不少见，坂口博信之于最终幻想，三上真司之于生化危机，都是最好的例子，这些名作并没有因为创造它的人离去而一蹶不振，反倒因此扩展了思路放开手脚让作品更加多样化更加吸引人，《忍龙》与《死或生》也同样如此，只要TECMO有心，仍然会做出让玩家满意的佳作，眼下的风波影响也只是暂时现像，很快就会随着时间而逐渐淡去。

玩Wii会导致财失人伤

Wii游戏除了提供娱乐之余还可顺便健身，这早已是玩家当中的一种谈资，不过最近有一项研究表明，每年因为玩Wii而导致的人员受伤，财产损失相当惊人，达到了巨额的3亿美元，Wii这台全球销量最多的次世代主机的安全性令人担忧。

Wii上市已经一年半有余，期间因为挥动手柄时腕带断裂，致使手柄飞出击中花瓶，窗户，电视，墙壁等家庭用具的例子比比皆是，更有甚者还有因此打中人体导致受伤，最严重的是曾有飞脱的手柄猛烈击中头部危及生命的案例，面对这些，我们不能不提高对这种存在严重安全隐患的控制器的警惕性。





可信度 50

编者按：以前看过一则《战神》中克里托斯玩Wii手柄打碎电视机的搞笑漫画，这一情况在现实中也确实存在，不过既然开车会导致车祸，吃饭会导致食物中毒，那所谓的Wii会导致意外也并不值得惊奇了。

左轮担任《合金装备》新作主角？

随着《合金装备4》的上市，与之相关的传闻也越发多了起来，最近有消息称KONAMI将在08年E3展上公布新的《合金装备》作品，平台则为PSP。

消息来源于俄罗斯的一家网站，据其称这款PSP新作名称为《Metal Gear 3 Revolver Ocelot》，是一款正统的系列作品，故事发生在《掌上行动》与《自由之子》之间，所以初代中的一些场景和人物也都会在其中出现。游戏系统是《掌上行动》所延伸发展而来，适合掌机的一些操作模式将会得到保留。另外，本作的主角将不再是斯内克，而是左轮，年轻版和老年版都会出现在游戏中，而BIG BOSS也会以过场剧情人物的方式出现。



可信度 40

编者按：还真像小岛说的那样，4代将是斯内克最后的战斗，以左轮为主角这个创意倒是非常令人期待，不过《合金装备4》刚刚发售，热量还远远没有过去，厂商应该不会这么急着公布续作才对，还是不是小岛监督也让人疑惑，不管如何，e3展将会揭晓一切。

最期待TOP20

随着PS3上超大作《合金装备4》的发售，该游戏近期也成为了业界的一大焦点。这次的MGS4为全球各地区版本同时发售，其在日本的首日销量为35万份，在美国的首日销量为40万份多，其他地区的首日累计为55万份左右，也就是说本作的全球首日销量超过了130万份。比较有趣的一点，MGS4发售后，日本市场方面的PS3销量翻了两番不止，而在欧美地区的PS3销量则上涨不算明显（小于10%）。从这个细节也可以看出不同地区游戏市场的玩家习惯确实有很大不同。

2008年第17期（统计时间2008年6月5日—2008年6月25日）本期截至统计日期共收到有效选票1046张

1 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■2008.6.12 ■8800日元

游戏已经正式发售，本期杂志有详细攻略和系统介绍，作为小岛秀夫的合金装备“完结篇”，本作绝对会打动所有喜欢MGS的玩家！



641票

2 生化危机5

■PS3 ■动作冒险 ■CAPCOM ■2009年3月 ■价格未定



563票

在CAPCOM前不久公布的全新宣传片中，我们第一次见到了将在本作中与克里斯搭档的女性新伙伴，其外表打扮非常像是一名佣兵。

3 最终幻想13

■PS3 ■角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■发售日未定 ■价格未定

红宝石召唤兽卡邦库从光盘一样的东西里现身就是本作召唤兽以数码形式存在的例证，除了露西以外的人能否使用召唤之力，现在还不得而知。



552票

4 街头霸王4

■AC ■格斗游戏 ■CAPCOM ■2008年7月 ■价格未定



517票

北美最大的连锁游戏零售商GameStop宣布，将配合本作的PS3和X360版的上市推出一本《街头霸王》画集，喜欢街霸的朋友可以多加留意。

5 口袋妖怪・白金

■NDS ■角色扮演 ■任天堂 ■2008年秋 ■价格未定

本作的主题神兽吉拉地纳与之前相比在外表上有明显改变：原本压迫感十足的身躯进化为灵活轻捷的身体，四肢和翅膀的变化也很明显。



496票

6 战争机器2

■XBOX360 ■动作射击 ■EPIC ■2008年11月 ■价格未定



473票

网上透露了本作的一个地图示意图，该地图代号“Silent Night”（寂静之夜），位置设定在Locust种族据点内部，预定完成时间20—25分钟。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PSP	超级机器人大战A Portable	BANPRESTO	2008.6.19
8	NDS	逆转检事	CAPCOM	发售日未定
9	PS2	超级机器人大战Z	BANPRESTO	2008.9.25
10	XBOX360	古墓丽影	EIDOS	2008年预定
11	NDS	火炎纹章DS 新・暗黑龙与光之剑	任天堂	2008.8.7
12	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008.7.17
13	PSP	最终幻想・纷争	SQUARE・ENIX	2008年预定
14	XBOX360	灵魂能力4	NBGI	2008.7.29
15	NDS	大合奏！乐团兄弟DX	任天堂	2008.6.26
16	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008年冬
17	Wii	零・月蚀的假面	TECMO	2008年预定
18	NDS	勇者斗恶龙9・星空的守望者	SQUARE・ENIX	2008年预定
19	NDS	三国志大战・天	SEGA	2008.8.7
20	NDS	北欧战神传 负罪者	SQUARE・ENIX	发售日未定

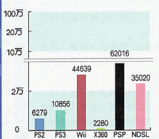
CHECK! 两款NDS游戏上榜

由于统计周期的关系，本榜上的PS3游戏《合金装备 索利德4・爱国者之铳》与PSP游戏《超级机器人大战A Portalbe》将在下期撤出本榜，这两款游戏均已发售，而且本期杂志刊登有详细攻略，请支持它们的朋友下期在流行榜上投票吧。相应的，这期新上榜的两款游戏都是NDS上的作品，它们分别是即将在6月底发售的《大合奏！乐团兄弟DX》与8月初发售的《三国志大战・天》。后者之前曾经在NDS上发售过前作，均来自街机版，下画面对武将卡进行配制，目标是占领敌方的据点。战斗流程和街机版没有太大变化，但是继承了街机版的众多魅力要素，值得期待。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

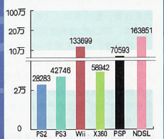
与上期相比，这期日本市场各大主机的硬件销量仍然没有得到改善，总体销量甚至比上期还要低上少许。不过，这是因为统计周期的缘故，事实上，在最新一周的日本市场软硬件销量方面，由于PS3上的超大作《合金装备4》的发售，不但游戏取得了首周50万份左右的销量，连带着PS3的硬件周销量也接近8万台，与之前每周只有1万台左右的状况相比不知道翻了多少倍。PSP方面也由于近期不少好游戏的发售，硬件销量也再次有所提升。美国市场方面，PS2和PS3两大主机销量基本与上期持平，Wii的销量在经历了前一阵子的热潮之后回归正常水平。XBOX360、PSP和NDSL这几台主机的销量则是各有不同幅度的上涨，这也与这几台主机上面近期有不少美版的好游戏发售有关。

日本硬件双周销量统计



本期统计时间：2008.6.2—2008.6.8

美国硬件周间销量统计



本期统计时间：2008.6.1—2008.6.7

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2008.3.27	579
02	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	动作过关	2008.4.3	543
03	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	动作冒险	2008.4.29	496
04	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	474
05	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	461
06	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	415
07	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	387
08	NDS	无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	动作角色扮演	2008.5.29	369
09	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作冒险	2007.2.22	343
10	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	327
11	PSP	战神·奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	316
12	XBOX360	忍者外传2	TECMO	动作冒险	2008.6.3	304
13	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	286
14	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	动作冒险	2008.1.31	273
15	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	251

CHECK! 忍者外传"完结篇"？

本期上榜的两款游戏分别是NDS上的《无限开拓者 超级机器人大战OG传奇》和XBOX360上的《忍者外传2》。说起来，《忍者外传2》的制作人坂垣伴信前不久才因为工资问题反出TECMO并带领一帮员工准备与老东家对簿公堂，他同时也宣称本作将是他制作的该系列的完结篇。只是，这款"完结篇"的销量实在是难以让人满意：日版不到3万份，美版则要好上不少，达到了17万多份。



↑《忍者外传2》中新增了录像功能，比较体贴。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	前线任务 2089 疯狂边界（日版）	SQUARE ENIX	69800
2位	灵光守护者（汉化版）	任天堂	53115
3位	十三岁的职业介绍所DS（日版）	Digital works	49085
4位	无限边界：机战OG传说（日版）	BANPREST	86716
5位	绯红的碎片DS（日版）	IDEA	46353
6位	海格里斯的荣光 魂之证明（日版）	任天堂	79381
7位	功夫熊猫（美版）	ACTIVISION	39851
8位	99滴眼泪（日版）	NAMCO	35796
9位	乐高印第安纳琼斯 最初冒险（美版）	LUCASARTS	26622
10位	世界以我为中心（日版）	Global A	31403

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	737364
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	708138
3位	马里奥聚会DS	任天堂	652627
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	615601
5位	马里奥&索尼克 AT 北京奥运会	任天堂	615341
6位	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	551290
7位	马里奥赛车DS	任天堂	550197
8位	新超级马里奥兄弟	任天堂	528150
9位	超级马里奥64DS	任天堂	514858
10位	料理妈妈2 共进晚餐	TAITO	500589

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	凉宫春日的约定(汉化版)	BANDAI	133231
2位	乐高印第安那琼斯 最初冒险(美版)	LucasArts	89425
3位	瓦尔哈拉骑士2(日版)	Marvelous	137529
4位	合金装备 掌上行动（汉化版）	KONAMI	109935
5位	家族(UMD Disc 1)（日版）	PROTOTYPE	83293
6位	携带版 Vol.6 THE战车（日版）	D3	75754
7位	源君 夕阳下的大力工头物语（日版）	IREM	174804
8位	实况力量职业棒球 携带版3（日版）	KONAMI	64176
9位	漫画同人会 携带版（汉化版）	AQUAPLUS	96964
10位	91号医师 携带版（日版）	TAKUYO	82439

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想7 核心危机	SQUARE·ENIX	1219554
2位	PATAPON!	SCE	747145
3位	大蛇无双	KOEI	696367
4位	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE·ENIX	651469
5位	寂静岭 起源	KONAMI	642670
6位	合金装备（潜龙谍影）掌上行动	KONAMI	626913
7位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	608195
8位	龙珠Z 真武道会2	NBGI	585592
9位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	570556
10位	战神 奥林匹斯之链	SCE	547764

本期起本刊与万宇在线合作推出"中国掌机流行榜"，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.5.26—2008.6.8

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	PSP	实况力量职业棒球Portable3	KONAMI	2008.5.29
2位	NDS	无限开拓者 机战OG传奇	BANPRESTO	2008.5.29
3位	PS3	龙珠Z爆发	FTG	2008.6.5
4位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.10
5位	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.27
6位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
7位	Wii	风来西林3 机关屋的沉睡公主	SEGA	2008.6.5
8位	Wii	家庭教练员	NBGI	2008.5.29
9位	PSP	瓦尔哈拉骑士2	MMV	2008.5.29
10位	PS2	D.C. II Plus Situation	角川书店	2008.5.29

CHECK! 实况职棒新作上榜

PSP上的《实况力量职业棒球Portable3》首周销量11.7万份，比2代的3万份以及1代的4.5万份成绩可以说有了极大的飞跃，而且到了第二周其销量仍然能够维持在4.2万份，难得。

ENGLAND GAME SALES RANKING 2008.6.15—2008.6.21

英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	乐高印第安纳琼斯 原创历险	LucasArts	2008.6.3
2位	PS3	合金装备索利德4 爱国者之铳	KONAMI	2008.6.12
3位	360	鬼屋魔影	Atari	2008.6.20
4位	360	横行霸道4	ROCKSTAR	2008.4.29
5位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.5
6位	Wii	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2008.2.8
7位	NDS	锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2006.6.9
8位	PS3	极速房车赛·街头赛车	Codemasters	2008.5.30
9位	360	吉他英雄返场·摇滚80年代	Activision	2008.4.25
10位	PSP	核心危机 最终幻想7	SQUARE·ENIX	2008.6.20

CHECK! 乐高风暴席卷欧洲

《乐高印第安纳琼斯》是一款全平台登陆的游戏，本作在欧洲刚发售就获得了相当不错的销量表现，各个平台版本的销量均不错。全球同时发售的MGS4也夺得了销量榜第二的位置。

CHECK! 掌机大作汉化出炉

高考结束了，相信那些奋战了整个高三的同学们现在可以喘口气疯狂地玩上一阵子游戏了。托汉化小组的福，这期NDS和PSP平台都有很棒的游戏被汉化了：NDS上的《灵光守护者》口碑很不错，而PSP上的《合金装备 掌上行动》更是不可不试的大作。虽然这些大作之前已经有许多玩家玩过了，不过对于那些日语苦手的朋友们来说，相信还是看到中文更加有亲切感吧！长期以来，大量的汉化工作者们一直都在默默无闻的进行着游戏汉化的工作，这是非常辛苦的，我们应该向他们致敬！今后好玩的游戏会越来越多，现在不抓紧玩的话以后会玩不过来的。

本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年6月1日至6月15日。

S·E倾力 幻想色彩

孕育四大种族生命的世界之幻想故事——

米特拉，雅玛，库西提，索巴尼，
四大种族交织而成的，那个幻想世界……
在那里存在着远古流传下的，
被称为“REMNANT”的神秘物体，
围绕这个引起的争斗将世界带入永远的战乱中。
而世外桃园上的那对少男少女，
也因为神秘组织的袭击而被迫离来了家乡。
年轻的领主，强大的军队，
向少年伸出了援助之手，
为了搭救妹妹的少年，
在四位勇敢的将军帮助下踏上了属于他的旅途。

RPG爱好者们期待的次世代超大作《最后的遗迹》已确定将于今年冬季发售！作为SQUAER·ENIX在新世代的原创新作，游戏运用了最先端的开发技术，根据目前的情报，游戏中会出现同画面70人以上的壮观场面！

持有庞大力量的“遗迹”

是什么人，什么时候，为了什么目的，
建造了这种悠久而又强大的古代兵器……？
这都无从得知，有的只是，
将REMNANT隐藏着的巨大力量引出，并加以利用……
人们以此生存下去，或是毁灭对方。
由于力量强大，REMNANT的存在开始影响世界的格局，
并向着歪曲的方向发展着，
统治者与被统治者们都怀者各自不同的目的，
将铁蹄踏入了这片领域，在永久的战乱中轮回反复……
时间流逝了约1000年，
我们的故事即将从这里开始……

THE LAST REMNANT™
ラスト レムナント

PS3	X360	本刊译名：最后的遗迹			
		SQUAER ENIX	价格未定	2008年冬预定	
角色扮演	角色扮演	BD/DVD	日/美版本	1人	记忆卡容量未定



6月份是个令人兴奋的月份，数款次世代大作都公布了最新信息，除了Xbox360版《星海传说4》外，最值得关注的就是这款双平台的《最后的遗迹》了。由RPG泰斗SQUARE·ENIX开发的这款完全原创作品可以说是新世代实力派代表作之一，其宏大的场面和优美绝伦的画面丝毫不逊色于同社代表作《最终幻想》级别的水准。目前游戏开发进度相当顺利，游戏的世界观与主要登场人物都已经逐渐浮出水面，围绕着被称为“REMNANT”的古代兵器，主人公与他的同伴们将在这个多种族共存的世界中展开他们的冒险。本作预定将于日美两地同时发售，全世界的玩家们都可以第一时间体验到这款幻想色彩的正统RPG大作的魅力。

目前已知的情报中，包括男主人公与他的妹妹和协助主人公的“阿斯拉姆军”，包含了游戏中的四大主要种族，通过他们可以很方便地了解到游戏的世界观和人文环境。 □文/龙马

打造的新世代原创RPG！



Rush Sykes

为了妹妹而仗剑的青年
拉修·塞克斯



我们的话完全不通用
那家伙……只会遵循自己的规则

居住在不存在REMNANT的世外岛屿“尤拉姆岛”上的18岁青年，和妹妹依莉娜过着日复一日的平稳生活，个性直率，感情丰富，不管心里想什么都会写在脸上，很重视亲人，特别是对妹妹依莉娜非常关心，且不会在乎周围人的目光。因为妹妹被人抓走而动身离开岛屿踏上旅行。



主人公的妹妹，第一眼看上去像是那种随处可见的普通少女而已，但却拥有着不管在何种残酷的环境中都能勇敢面对的坚强性格，在她的身体中似乎沉眠着某种强大的力量，但这到底意味着什么，她本人也完全不知晓。

之全新作！

哥哥一定会来找我……
我相信……一定会来的

那个神秘组织是？

在前段时间公开的影像中我们可以看到依莉娜被带走的一组画面，抓她的那个神秘组织到底是什么呢？他们的身份和目的？目前还无从知晓，但可以确定的是他们拥有相当强大的力量，从他们操纵巨大异形类怪物以及持有的高火力武器就可以知道。此外，某个人物从依莉娜颈部下取出的水晶状物体也引人关注，这会与她身上的神秘力量存在某种关系吗？



Irina Sykes



被夺走的少女……
依莉娜·塞克斯

代表四大种族的

本次介绍的还有协助主人公拉修的同伴们。拉修为了救回妹妹离岛旅行，在途中他遭遇到了名为达威德的年轻人率领的阿斯拉姆军，他们似乎有意帮助拉修。这支地方武装中有着众多勇猛善战的勇士，其中担任中心地位的是四位将军，称为阿斯拉姆四将军。而所谓四将军，是在以精锐著称的阿斯拉姆军中，最具有“技”“武”“智”“识”之卓越才能的军人才能被授予的称号，这四个人像四根支柱一样代表着阿斯拉姆军的最高战斗力。不仅在军中，在附近的国家间也相当有名。

David Nassau 达威德·那萨乌

19岁就成为一领之主的阿斯拉姆领主，也是阿斯拉姆军的最高统领。为了阿斯拉姆的繁荣发展与独立，率领着军队不停地奋战，驱使着长距离炮击战型REMNANT来与敌人战斗。了解到主人公拉修的事情，表示愿意对他进行协助。



Torgal 托鲁加鲁



拥有四支手臂的索巴尼族战士，四将军的首领。因为年龄已逾200岁，遇事显得非常老练，不过有些缺乏激情。另外索巴尼族本来是不会轻易现身的神秘种族，但他不知为什么会为达威德工作，他的战斗力在军中无出其二者。

以自己的力量支撑年轻的领主与国家！



Blocter 布罗克塔

雅玛族，外表看上去非常强壮且粗线条，但实际上内心相当温厚，是达威德小时候的玩伴，不放心年纪轻轻就担负起国家重担的达威特，决心以自己的力量全力帮助他。因为年轻，说话和做事有时会给人以欠缺思考的感觉。

阿斯拉姆四将军！





按照计划行事加上随机应变的方法就万无一失了

Pagus 帕格兹

在阿斯拉姆军中被众多部下仰慕的参谋长，身为四将军的精神支柱，拥有沉稳的性格与敏锐的判断力。什么事情都能冷静高效地处理好。很喜欢历史，闲暇时都在研究历史书籍资料中度过，不过因为找不到一起谈聊历史的人而稍显苦恼。



这不是命令，是邀请







四大种族

本作的世界中存在着数个不同的种族，接近现实人类的米特拉族，身强体壮的雅玛族，矮小聪明的库西提族，以及有着四条手臂的索巴尼族，从四将军就可以看出，阿斯拉姆军就是四种族混编而成的。因为时常充满着各种族的活力，因此很容易聚集起民众的支持。

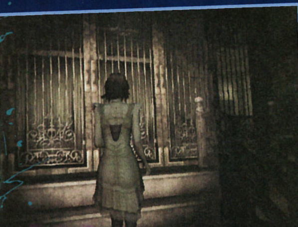
请您放心
阿斯拉姆的安危
由我来守护！

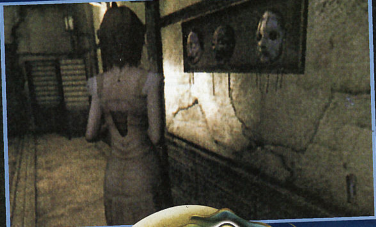
Emma Honeywell 艾玛·哈尼威尔

从很久以前就出仕于阿斯拉姆的哈尼威尔家的现当主，不管是对他人还是对自己都很严厉，充满正义感的女性，因为是达威德的教师，对成为领主后的他很是不放心，一直守护着他。身为女性的她勇姿鼓舞着每一名士兵。



在假面之岛上寻找答案——

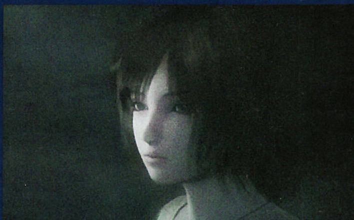




《零》系列最新作

不安与焦躁充斥着你的神经，面对无数的怨灵你只有一个照相机能够作为武器，经典的恐怖再次来袭！《零》系列可谓是恐怖游戏中的佼佼者，在前3部作品中环环相扣的剧情让玩家大呼过瘾，用照相机作为武器的独特战斗系统也充满了趣味。如果要说《零》最大的优势还是在于对怨灵的设计，每一种怨灵出现的方式以及特点都十分鲜明，特别是在战斗时那种身临其境的感觉，比看恐怖片还要过瘾。相机的升级以及配件系统让玩家在“恐怖旅行”之余多了一丝收集的乐趣，得到高级的配件后返回头去“虐”初期追得自己满处跑的小鬼也是个不错的选择。现在《零》来到了Wii上，经典的恐怖与新鲜的体感相结合到底会迸发出怎样的火花呢？

Wii	本刊译名：零 月食的假面			CERO 審査予定 レーティング
	任天堂	价格未定	2008年7月31日	
AVG	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定



一这是女主人公水无月流歌，从表情来看好像是个很内向的人，似乎内心受过创伤。

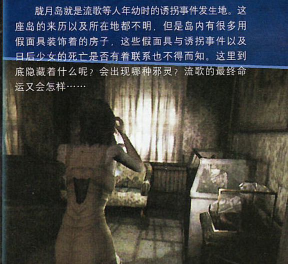


在流歌年幼的时候曾经和4个女孩一起被人诱拐，后被一名警察救出。数年后，诱拐事件中的两个女孩意外身亡。剩下的3人中，海咲和円香来到了胧月岛。那时候到底发生了什么？为了寻找丢失的记忆，流歌也踏上了胧月岛的土地……　□文/龙马

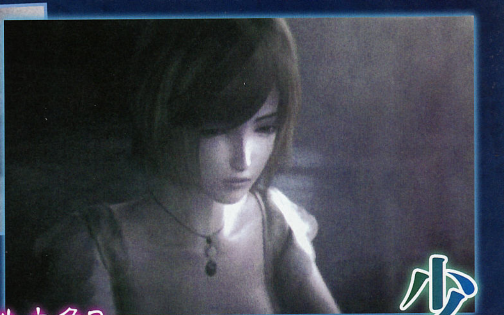
谜之舞台·胧月岛

胧月岛就是流歌等人年幼时的诱拐事件发生地。这座岛的来历以及所在地都不明，但是岛内有很多用假面具装饰着的房子，这些假面具与诱拐事件以及日后少女的死亡是否有着联系也不得而知。这里到底隐藏着什么呢？会出现哪种邪灵？流歌的最终命运又会怎样……









一目前可以确认的主人公只有水无月流歌一人。不过《零》系列的特点之一就是可以使用其他作品中的主人公。说不定本作中也会出现玩家熟悉的角色。

少女搜寻着她的过去

除了流歌还有其他主角？

这个世界上有一部照相机，它可以让普通人看到幽灵的存在。当然，能够得到它也说明你自己有了危险，这部照相机会将你引领到一个异世界……拿到了照相机的主人公们，前赴后继地来到了怨灵丛生的场所。在这里，除了他们没有其他活人，而等待着他们的则是无尽的恐怖与谜团，甚至是死亡……主人公们要在重重危机中找到神秘事件背后的真相，在解救自我的同时也解救"他人"——这就是《零》系列的游戏主旨，该系列以独特的设定以及优秀的恐怖氛围而赢得无数玩家喜爱，偶尔过过背后冒冷汗的生活也不错。现在《零》推出了系列的最新作《月食的假面》，而且它将登陆到任天堂的WII。《零》系列的新生或许会就此开始！

负责本作开发工作的是一直担任同系列制作人的菊地启介（总监督）和柴田诚（监督）二人，此外还有一个神秘的鬼才制作人也加入到了本作的开发工作中。他是谁呢？如果你玩过WII的《末路英雄》就很容易猜到。没错，就是须田刚一，一个大脑里总是充满了奇思妙想的家伙！有了这三位优秀的制作人，再加上任天堂的大力相助，相信本作的素质一定可以达到系列的顶峰（还有体感噢）！本作的发售日是7月31日，当各位看到这期杂志的时候距离《月食的假面》来到的时间也就只有一个月了，那么接下来就让我们先对这次世代的恐怖进行一下前瞻吧！

一主人公水无月流歌在诱拐事件后失去了记忆，而当年一起遭到诱拐的少女中又有两人神秘的死亡。为了寻找自己的过去，也为了解开所有的谜团，她独自回到了胧月岛。

谜之胧月岛 带来全新的恐惧

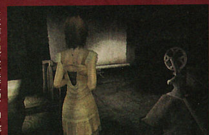


豪华开发阵容 为你带来全新的《零》

CHECK!

"Wii式"的恐怖！

《零》系列的对应机种从PS2变成了WII，那么在具体游戏方面到底会有哪种变化呢？最容易让人想到的就是操作方法的变化了。根据官方公布的消息，本作中加入了专为WII的操作方式而设计的"触摸恐怖体验"，它将使《零》的恐怖感更加逼真！当然，前三步作品中早已成熟的游戏系统也将会发生变化，真的很令人期待！



一本作中视点将变更为"角色背后跟随"方式。





纯粹的忍者游戏，

Check 获得新生的《天诛》

强有力的画面表现、全新的角色动作，获得了新生的《天诛4》将为大家献上一出史无前例的“忍者剧”。在众多要素中，最值得注意的就是经过革新的潜入活动。“隐藏”、“侦查”、“暗杀”等忍者专属的行动将会在本作中得到全新的表现，你将可以从侧面看到一个忍者在任务中的所有流程，并化身为他在游戏中前进。此外，《天诛》系列最为知名的系统就是躲在死角，看准时机将敌人一刀毙命的“秒杀”。“秒杀”系统在本作中得到了进一步强化，不仅主角的动作更加逼真爽快，方式也多种多样。玩家可以躲避在水中、隐藏在房梁上，当敌人进入自己的攻击范围后以最简便快捷的方式送其上西天。

←被敌人发现后要以最快速度将其解决，以免招来更多人。

消除前进路上的障碍

力丸 RIKIMARU

声：小山力也

《天诛》系列的主人公，效忠于主君乡田松之信，经常独自解除威胁国家的危机。在师父东紫云斋和兄弟子龙丸战死之后成为了东忍流忍者的头目。

天诛4

从已经公开的情报来看，本作的主人公将是《天诛》系列中一直担任主角的力丸与彩女。不过从公布的CG和设计图来看，二人在外貌上有了很大的变化，而且负责二人的声优也是全新人选。看来本作果真是一款“新生”的《天诛》。 □文/龙马

Wii	本刊译名：天诛4				CERO 審査予定
	Fromsoftware	7140日元	2008年10月23日		
ACT	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定	



→本作承袭了系列一贯的系统，但平台换成了Wii，一定有新的变化。

用你的身体来感受忍者之道

《天诛》系列在《天诛3 苍天之怒》后便销声匿迹了，虽然期间不断有新作的传闻出现，却一直都是“听风不见雨”，不了了之。该系列初期以真实的忍者风格为自己在业界赢得了一席之地，但随后却因为没有创新而走上了下坡路，后续的新作以及外传类的作品都没有取得理想的成绩，不仅是家用机，在掌机市场上的成绩也是不尽人意。时隔5年之后，《天诛4》即将回归到玩家面前，并且来到了以体感打天下的主机Wii上。有了双截棍与遥控器，玩家们可以切身地感受忍者在执行任务中的每一项活动，用自己的双手来感受古代忍者的生存之道。

彩女 AYAME

声：甲斐田裕子

《天诛》系列的另一个主人公。天资聪颖，年仅14岁就获得东忍流的忍者资格，后在战斗中失忆。

Check Acquire远藤琢磨发言

现在回头看看，从Acquire为玩家们奉上初代《天诛》到现在已经走过了10年……期间虽然经历了不少的风风雨雨，但是《天诛》系列在我们的心中一直没有变。现在，我们再次得到了开发这样一款知名作品的机会，全社的工作人员们都非常高兴，每一个人都是干劲十足。开发主流的知名游戏是一项困难的工作，与压力的战斗、主机的变更以及如何让《天诛》得到全新的变化，对我们而言都是一个挑战，一个对自我的挑战。特别是《天诛》从传统的手柄操控转变为体感操控，虽然这样做可以让玩家更有投入感，但对制作工作来说就不同了，成败只在一线之间，无论有多少新增要素，无论旧系统得到怎样的革新，游戏最根本的要素在于操作，如果这点做不好那这款作品只能得到失败的命运。所以对我们而言，如何让玩家可以全身心地享受到做忍者的乐趣是最重要的，我们希望可以让玩家成为真正的“忍者”。



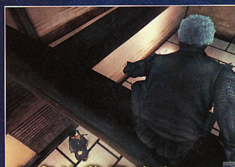
在体感中获得重生

用隐秘的动作悄悄靠近敌人

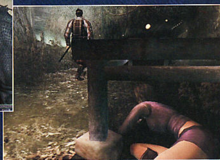
在《天诛》系列中玩家的目的不是从正面将敌人打倒，而是掌握建筑的构造，并利用一切可以利用的场景从背后接近敌人将其杀之。在本作中隐秘动作的种类大幅增加，玩家可以躲藏在箱子里、房梁上甚至水塘里。如此一来行动的自由度提高了不少，游戏的攻略方式也将更加有趣。



在拐角处窥探



在高处监视敌人　可杀可退任君为



←隐藏在房子下面，根据敌人的动向采取行动，潜入的乐趣就在这里。

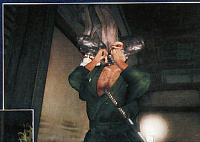


悄无声息地接近敌人

陶醉于大幅革新的必杀中

对没有发现自己的敌人发动攻击的话，战斗画面就会变成特写效果，并且可以一击将敌人置于死地。这就是已经成为《天诛》系列代名词的“必杀”，在本作中，必杀得到了究极的强化。必杀发动时的演出画面加入了大量的特写镜头，不仅视觉效果更富有冲击力，爽快感也是大幅提升，玩家从中得到的乐趣自然也会增加不少。在系列前几作中发动必杀时，大部分情况下玩家都需要主动从背后靠近敌人，而在本作中先将自己隐藏好，待敌人靠近后发动必杀将会成为游戏的主要流程，这个流程是完成任务的关键。力丸与彩女拥有不同的必杀，虽然在发动时具体使用哪种必杀是系统决定的，但是出色的特写镜头让每一种必杀都会成为享受。

→倒吊在房梁上取敌人首级，全新的必杀爽快而刺激！



体验忍者之道，无处不是藏身处





丰富多彩的必杀让忍者横行无阻

Story　妖术师集团制造骚乱的一年之后……

故事依旧发生在乡田松之信的领地——乡田领。虽然妖术师集团“天来”制造的骚乱已经过去了一年，但是乡田领中依然隐藏着不祥的动向，而且这种动向随着时间的推移越发明显。虽然整个领地看起来依旧与往日无异，但作为领主的松之信却察觉到了这一点，并命令力丸对制造这种不安的背后势力展开调查。就在力丸展开调查不久，松之信的一名家老——关谷将一位占卜师请到了城中，原本打算让他对目前的状况进行预测，但是没想到这名占卜师却绑架了松之信的女儿菊姬，并且没有留下任何口信。不得已松之信只好将力丸召回商议对策。正当众人一筹莫展之时，彩女主动要求加入寻找菊姬的队伍。原来当初彩女失忆之后是菊姬给了她无微不至的照顾，看着自己的好友被神秘集团所绑架，彩女从心底迸发出了愤怒。菊姬能否归来？神秘集团的目的到底是什么？乡田领中是否出现了内奸？危机再一次向乡田领袭来，力丸再次拿起了刀，他能否拯救乡田领……

STREET FIGHTER IV

曾经，《街头霸王II》的出现奠定了格斗游戏的基础，而本次的续作是从99年街霸3.3推出后，真正意义上的全新作品。这款作品决定登陆街机之后，官方又宣布会将其移植到PS3和X360上，这样一款超人气作品能够登陆到家用机平台实在是让fans又惊又喜。《街头霸王4》一改以往的2D表现形式，进化为全3D，画面虽然进行了改变游戏性却仍然保持着2D的风格。家用机版除保留了街机版的16位角色之外还增加了全新的原创人物，请关注我们的最新消息。 □文/莱团

X360	本刊译名：街头霸王4			
	CAPCOM	价格未定	发售日未定	
对战格斗	DVD-ROM	日版/美版	1-2人	记忆卡容量未定



←借助强大的机能将人物的表情逼真地还原出来。





究极的探求者

在师傅刚拳的门下学到精湛技巧的隆，为寻求真正的格斗家之路，不断寻找强大的对手与之作战。期待他在本作中的表现。

最强格斗游戏，登陆家用平台！

我们要让经典重生 制作一款严谨的作品

开发《街霸4》的责任重大，身为制作人一定有他自己的一番见解。让我们看看小野先生是如何看待《街霸》系列以及《街霸4》的吧！



CAPCOM株式会社
小野义德
CAPCOM株式会社开发统括本部在线开发部部长。曾经参与过《街霸III》与《ZERO》等作品的音效开发工作。

——我有幸玩到了《霸IV》，感觉和《II》的差别并不是很大。

小野义德（以下 小野）■这是我听到过的最高褒奖（笑）。说到《街霸IV》，按照这个系列的玩家年龄增长来推算，主力玩家应该是30岁左右的居多。所以在开发的时候我觉得应该“在《IV》中给与玩家们当年玩《II》的感觉”。

——说到底《IV》的开发还是以《II》为基准的对吗？

小野■是的。当决定制作《IV》后，我并没打算将其制作成《III》的续篇。也许有人会说《III》就是《II》的续篇，你为什么不继续做下去？那时我也在《III》的开发团队中，从综合角度来说我觉得当时将《III》做成《II》的续篇是一个正确的选择，因为那是一个所有人都希望“更加严谨”、“故事性更强”的年代。但是现在，我希望能够回到《II》的原点，让纯粹只对《II》感兴趣的玩家再一次体验到《街霸》的乐趣，让他们玩到一个更加完美更有乐趣的“《II》”。如果说要制作《III》的续篇，就像是将棋（日本一种类似象棋的棋类）比赛中的最高峰“龙王战”一样，对手非常强大。我也考虑过难度如此高的作品是否应该制作。所以我觉得得让玩家可以随时感受到“有趣”才是第一位的。

——原来如此。请问，本作虽然是3D画面，但游戏的



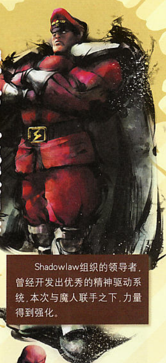
→肯的招式表面上与隆基本相同，特性上却存在着很大的差别。



红莲格斗王

街霸系列中的第二男主角，与隆出自同一师门，是隆永远的好对手，已经结婚的肯将会再次向全新的宿命挑战。

↓具有强大的力量，这是最凶猛的突进技巧，我们的拳王似乎更加强大了。



魔人，从地狱归来

Shadowlaw组织的领导者，曾经开发出优秀的精神驱动系统，本次与魔人联手之下，力量得到强化。

上帝之拳

加入了以VEGA为首的Shadowlaw组织，拥有令人惊异的爆发力。无比霸道的拳，就是力量的证明。



神脚美技

使用华丽的腿技进行战斗的春丽，真正的身份是ICPO的搜查官。在新作中春丽的脚法将会更加精湛。



带伤疤的不灭的帝王

拥有无敌之虎之名的——SAGAT，曾经是从未败过的格斗帝王。不过当那个男人出现之后一切都成为了过去。



→"古烈"，中国玩家最熟悉的称呼。本次他又带着硬派的招式回到玩家面前。

音速真空之刃

美国空军上尉，为了替自己的战友纳什报仇而走向战场。不过古烈却对事情的真相抱有怀疑态度。



←熟悉的扫把头，熟悉的招式。

浸染鲜血的钩爪

以"美丽代表一切"作为自己信条的西班牙斗士BLAOG，为了自己的美学从而与VEGA联手。

方式却还是2D的，这是为什么呢？

小野■说实话，在开发初期公司内部确实传出过"这是制作3D格斗的好时机"的声音，而且其他制作小组中也有人说出"现在哪还有2D格斗"这类的话。但是《街霸》的角色们毕竟都是"街头战士"，所以公司决定如果要做成3D的格斗游戏还是制作一款新的作品比较好。

不过，最大的争议还是在于画面是否要做成写实风格，我认为在这一点上，与人设师所绘制的图画有着很大的关系，也就是说，用哪种方式使绘制的图画在游戏中动起来，这就是作品的本质。所以我们决定采用3D的绘制方法，再配合上《II》中那种富有冲击力的2D游戏方式。

——角色设计成3D的原因是什么？

小野■在开发初期的确有人说过"继续用2D的人设就行了吧"，但是我个人认为2D在《III》中已经发挥到了极致，到了一种极限，所以决定采用3D的人设。

——《IV》中有很多老角色回归了。

小野■是的。大量采用全新角色是《III》的做法，而《IV》的主题是《II》，所以我们决定让《II》中那些经典的角色都回归，并赋予他们新的"生命"。

——哪个角色最难以进行3D化？

小野■是达尔希姆（笑）。他的很多动作都是"专属于2D"的，所以在进行3D动作制作时着实让人头疼了一阵。还有另一个比较难的就是春丽了。因为模型或是手办中的春丽是个"侧脸美人"，所以我们的人设师绘制了一个特定的角度下的美丽面庞，但是实际运用到3D效果中后有很多的面部条纹无法相对应或是吻合，其实也不止春丽一个角色有这种问题，但是春丽是女性角色，而且在玩家中有着很高的人气，所以最后大家一起商议，比如"把额骨的位置稍稍下移如何"等等，最终"调整"出了一张美丽的脸。



←这是在新作中登场的BOSS角色。

——原来如此。在试玩中我感觉在招式方面好像借鉴《II》的部分比较多……

小野■招式方面，我们是在重新审视了《II》和《III》

SPECIAL INTERVIEW

新出现的挑战者们

一般情况下，街霸的正统续作都会出现全新的人物，比如说《街霸2X》里面就加入了飞鹰、飞龙等四名新角色。而到了《街霸3》的时候，更是来了一个大换血，除了保留隆与肯之外剩下的都是新角色。本作当然也会有全新的角色加入。

→这是一个多么标准的胜利姿势啊！。

热血力士参上

拥有横纲级实力的本田得知新的邪恶组织出现后再一次踏上了战斗之路。不知道他的攻击是否依然强力而搞笑呢？

雨林的王者



因为飞机事故而掉落到密林中的布兰卡，一直在密林中寻求生存的法则。2代结束之后，与其母亲团聚。

没有过去的男子



一直追逐Shadow-law组织的残党而活着的男人。他有着怎样的过去，令其如此执着？

深红毒蛇



这个外表干练内心细腻的女性，虽然身为特工，但所作的一切都以商业利益为最终目的。

仁慈的行者

瑜伽奥义的修得者。拥有可以治疗伤痛的本领。为了拯救一个即将被摧毁的村落，这位行者开始了全新的战斗。

舞蹈的巨汉

靠自创功夫打天下的巨汉Rufus，自称全美国第一格斗家，并将Ken视为对手，敢如此夸口，其实力可见一斑。

炙热的台风





使用墨西哥摔跤术的El Fuerte同时身兼摔跤手与厨师两个职业，美食最高！新登场的他能否成为玩家的新宠呢？

钢铁般的肉体



被摔跤界所驱逐，独自回到山中修行的ZANGIEF。“为了恢复祖国的威望，我们要以民族竞技同国际进行交流。”



的所有内容后进行的制作。出招和收招的时间以及时机大致是以《II》的感觉进行制作的，不过公开试玩后还是有很多玩家提出了“收招较慢”的意见，所以我们对此进行了微调，尽最大的可能让《IV》的感觉接近《II》。在2D画面中，招式可能不那么扎眼，但是在3D中这是不可能的，所以这方面的调整把我们的图形设计师累坏了。虽然我们做了无数的调整，但是我想当游戏上市后还会有大量的意见传来。此外在家用机版本上我还想做一些不同于街机版的调整。

——角色之间的相性也是以《II》为基准吗？

小野■是的，《II》中角色之间相互的克制或是专属优势都得到了保留。说到格斗游戏，如果角色过于全能的话就会很无趣了，比如说“对方虽然用VEGA，但是看我用桑吉尔夫来搞定他”，像这样用一般的角色打倒强力角色可以让玩家有很高的成就感。当然我们也有“用这个角色绝对赢不了那个角色”之类的设定（笑）。

——4个新角色都很有个性啊！

小野■是的，但是我们不会设计出有悖于《街霸》格斗风格的角色。在格斗游戏中，即使将一个角色练得再好，也不能保证在对战中胜利。虽然这些角色从没有在《街霸》中出现过，也许玩家初次见到会有些不适应，但是我想实际进行游戏的话不会有别扭的感觉。

——请问《IV》的系统是否也是以《II》为基准的呢？

小野■是的。6键以及8方向摇杆是必然的，超级抵消也依旧存在。此外我们还加入了一些全新的系统，也许《III》的玩家初上手的时候不太适应，但是玩过一段后就会发现其中的乐趣了。





待看乱世出英雄 再现乱世武士魂

战国时代。物语发生在名为“柢州天奈”的地方，掌管这里的是新兴大名藤森主膳。在足利幕府掌管日本大全之后，藤森主膳消灭了曾经掌管柢州天奈的樱井一家，成为了独霸一方的枭雄。虽然贵为大名，但藤森家却树敌颇多，除了新兴势力之外，旧势力也妄图复权，此外领土内的农民、士族们也与其不和。究其原因，藤森主膳上任后在领土内实行苛捐杂税，并大幅强化自己的军事力量，引得底层民众怨声载道，对其的反对呼声也越来越高。玩家在游戏中要选择加入藤森势力，或是帮助旧势力，再或者为穷苦百姓贡献力量。

刀下留人免敌一死——“峰打”



在战斗时可以使用“峰打”来达到“不杀敌而取胜”的目的，而得以生还的对手有可能在之后的事件中登场，并使剧情向着新的方向发展。不过使用“峰打”胜利后无法得到对方的武器。



无刀武士不可小视——徒手攻击

←本作中在无刀状态下也可以进行战斗，徒手格斗比刀剑相向更具有战斗的意味，不过徒手战斗无法得到特典。另外在徒手状态下也可以使用“峰打”。

玩家身边性格各异的NPC



本作中玩家可以在3方势力中任意选择一方，所以游戏中存在着大量的NPC。他们所讲述的内容也许就是你选择势力的评定。

一代枭雄藤森主膳



在足利幕府建立政权以前，掌管柢州天奈的是樱井家。但是当足利家的幕府政权建立后，藤森主膳利用与足利家的关系将樱井家赶出了这里，自己坐上了大名之位。但是上任之后却不施仁政，不仅大肆增加税收，还将许多人强行纳入军队管制，弄得百姓民不聊生，生活苦不堪言。虽然反对自己的声音越来越大，但藤森主膳却没有丝毫收敛之意，不仅进一步增加税收，甚至还采用了镇压的手段对付民众。而此时旧势力樱井家也准备利用这一点夺回政权……

CHECK UP! 前所未有的新系统 让武士之路前行无阻

在本作中玩家可以随意加入任意一方势力，所以游戏的自由度颇高，因此也加入了大量的新系统。其中最值得注意的就是“随时土下座（下跪）”。势力众多必然造成局势混乱，因此不必要的战斗随时可能发生。在战斗开始前或刚开始时有可能会出现蓝色的“座”字标记，此时按下L2键即可对对方下跪。此举可以缓和与对方的气氛，达到和解的目的。当然，即使下跪也无法和解的情况一样会发生。



↓除了“随时土下座”之外还有“随时拔刀”，可以压制对方气势。



用新系统体验武士生涯

侍道3

WAY OF THE SAMURAI 3

《侍道》系列最大特征便是没有固定的目的，在游戏中玩家可以化身为政府的鹰犬，也可以成为为百姓作战的英雄。在《侍道3》中，玩家将继续扮演无名武士，在“名垂千古”或是“遗臭万年”中做出选择。本作收录的武器超过了100种，日本历史上的大量名刀都将出现其中。除了刀以外，玩家还可以进行徒手格斗或是使用二刀流作战，甚至可以打造出一把专属于自己的刀！不要等了，快用自己双手成就一代武士之魂吧！ □文/龙马

PS3	本刊译名：侍道3				CERO 審査予定
	Spike	价格未定	发售日未定		
动作冒险	蓝光	日版	1人	记忆卡容量未定	

翻开半个多世纪前的那页启世录，让我们一起来了解尘封的历史

矍铄智者 业界先驱 游戏机之父访谈

希望通过本访使读者能够对这位对电子游戏界有着卓越贡献的矍铄老者有个大概地了解。他发明的“Magnavox Odyssey”游戏机，这是世界上真正的第一款家用游戏机，在业界极负盛誉。在本文中拉尔夫·贝尔对于高速发展阶段的视频游戏产业提出了很多“高屋建瓴”的看法。 □文/彩虹泪珠、责/七曜

拉尔夫·贝尔

INTERVIW

拉尔夫·贝尔的一生，是充满想象力和创造力的一生，作为视频游戏创始人对游戏业的“奠基作用”也许是其此生最伟大的“创造”。

——听说您是1922年在德国出生的，您什么时候第一次到美国来的？

Ralph Baer（以下简称RB） 1938年八月，离水晶之夜（指1938年11月9日在德国发生的纳粹党徒精心策划的对犹太人施行屠杀抢劫的历史事件）只有三个月的时间，事态已经很混乱，我能及时逃出来真是很幸运了。

——您刚来美国的时候对这里感觉怎么样？

RB 嗯，我上过英语学校所以我会说英文。我上过英语课程，所以并不是我在这里无法和人交流或者对周围的事情一无所知。来到纽约一个星期后，我就在一家工厂找到了工作，每天从早上六点工作到晚上八点，持续了两年。六个月后，我在地铁里看到一个正在看杂志的人。在杂志的背面写着“从广播和电视业挣大钱”这类的话。我很感兴趣，于是我从我每周12美元的工资里拿出1.25美元来听相关的课程。我花了好几个月修完它，然后又上了高级班，毕业。之后我就离开了那个工厂开始在广播业工作。我做的就是收东西，修理收音机，修理早期的电视机，在曼哈顿的各个地方架设天线。后来我又回到了我来的地方，先是英国，然后是法国，在1943年。

——您小时候喜欢体育么？或者其他比如象棋，西洋棋之类的运动？

RB 是的，不过我不想把体育运动和棋类放在一起。我玩很多的棋，我想我玩过的那些游戏都是德国发明的，毕竟，如果你是个德国人的话，你会认为所有发明都是德国人做的。我也玩大富翁那样的游戏。我们都觉得这些是德国游戏，虽然它们其实都是美国的（笑），我们玩桌面游戏，下棋，在德国和来美国之后都玩。但我其实并不擅长。至于体育，上学的时候我踢足球，不过从来都踢得不好。

——您发明的第一个点式游戏是什么？是“pumping”么？

RB 不，真正的第一个是一个亮点而已。当我们看到那个点的时候，我们知道如何去移动它，于是我们说：“让我们同时显示两个亮点，让这两个点相互追逐，当一个赶上另一个的时候，就把被追上的一个抹去。”这个“追逐”游戏才是真正的第一款游戏。这台机器现在还在Astoria的动态图像博物馆展出，去年有上万的小孩子玩过了，很有乐趣。游戏用摇杆控制，我制作了非常非常便宜的类比摇杆，并连接到游戏上，你可以四处追逐，如果你足够聪明的话，你可以不断地避开追逐你的人，很激动人心。屏幕上就只有两个讨厌的亮点，但却造就了一个有趣的游戏。

——说到摇杆，它们是从航空工业学来的么？

RB 确实是这样，因为这个名字（joystick）本身就是从飞机上学来的。而且在早期的向量显示器上，50年代计算机驱动的向量显示器都是由摇杆来控制屏幕上点的移动的，所以摇杆并不是原创的想法。但用摇杆来玩游戏却是我们的原创。

我们想到了利用电视玩游戏，我们想到了光枪的主意，这些都是原创的，在起初的12个月里。如果你认真读过我的书，你会注意到我们只在这个项目上工作了一个多月，然后一个技术员就要离开，去参加更重要的军方项目了。然后这个东西（电视游戏）被搁置了几个月，我们才重新回到这个项目上，利用业余时间完成。如果把前前后后的时间加在一起，发明电子游戏大概花了我们超过一年半到两年的时间吧。

——看来花了不少时间啊。

RB 精力很分散，所以才花了那么久。

——能描述一下您在Sanders开发第一款电子游戏的实验室的气氛么？

RB 我的房间很小，曾经是公司的图书馆，在Nashua的Canel街大楼的第五层一开始的地方。你可以从电梯对面直接进去。进去之后左转，你就来到了这个丁点大小的房间。我给了和我一起共事了一段时间的一个技术员一把钥匙，我一把钥匙，除此之外任何人都没有，所以没人知道房间里在发生着什么。这层楼在我的部门的楼上，和任何人都无关，事实上，如果被人知道的话他们肯定会嘲笑的。

——这让我联想到另一个问题。发明游戏的感觉如何？在这个通常比较严肃的军方项目下面去发明电子游戏？

RB 说实话，这是有点犹太人才有的胆子。我负责一个部门，这个部门里连民用商品都很难想象，更不要说游戏了。但你知道，我是一个喜欢创新的人，我做我想做的事情。我的意思是，我负责一个相当大的部门，我当然也是有点特权的，对吧？我找来几个人，让他们做我想做的事情，没人需要知道他们到底在干什么。和我上级也无关。也就是在这三四百五百个人中，有那么两个人不出现。所以我就这么做了。当我们拿到了一些看上去不错的东西后，我叫来了公司的总管，他看见了这个东西，给了我2000美元，我很高兴。一个月后，我在公司的总裁面前展示成品，我看见他拉长了脸，"你在乱搞些什么？"董事会那天聚在一起，都在看我的演示。但也有两个人非常支持，他们有眼光有远见，在一定程度上默许了。“别再这么胡闹了，”我的老板，已经是好几年的执行副总裁说。我很多次被人问起：“你还在折腾那个东西么？”我总是笑笑不回答。

——不过你的专利以后给他们带来了很多的收入，是吧？

RB 你知道，当开始有收入的时候，每个人都跑来跟

幻想是游戏人的翅膀，
实践是科学家的天梯。

我说当初他们是多么的支持我。当收入源源而来的时候，我和公司负责专利的总管开始变成明星。

每个季度，公司都会有季度会议，和其他所有部门在一起，看看各个部门的表现。我们的授权收入总是比其他部门来的多，所以我们总是正确的了。那个时候，我开始想到离开公司做我自己的玩具和游戏设计。

我离开了原来那个部门，成为Sanders的第一个工程学者，后来成为洛克西德学者，我可以做任何我想做的。只要我能带来收入，没有人来问我到底我在干什么。你知道的。

——是的，我理解对于一个希望有创造性和自己的目标的工程师来说，自由是多么的重要。

RB 当然，这过去的二三十年我都玩得很高兴，如果我还在管理那个部门，也许我都已经死了入土了。你知道，那些日常工作的压力很大。你有很多责任。是的，所有的那些压力……当我的项目开始为公司挣钱之后。我在芝加哥，三藩市，蒙特利尔来回穿梭，在各地的法院上保护我的专利，为公司挣了很多钱。钱才是最重要的问题。

——很久以前我读过您的从1966年开始的公开文件，那些文件是关于您得到电子游戏业第一份专利的内容。我想您的故事表明了保持一个关于自己工作的良好的准确地记录是多么的重要。

RB 哦，那是最最重要的。

——您觉得对于发明家来说保持记录是很重要的么？

RB 绝对的，从你工作的第一天开始。即使只是草稿。只要你在工作，你就要记录。如果你在建造电子器件这就是图纸。每一样东西都要被保留，记录下日期，签名。如果你觉得真的有特别重要的东西，让一个能懂你的东西的人读一遍然后签名，写上“已阅，理解了，等等，名字，日期。”这会带来很多不同。上了法庭记忆可不算数，因为记忆完全不可信。即使你做了最大的努力的意图。我记得我自己早上说了一些事情然后下午去看看记录就立刻发现自己完全是在瞎扯。记忆不过就是那样，非常不可信。

—— 您这种作记录的习惯是从哪里得来的呢？实践中？

RB 对我来说，我是一个很有逻辑性的人。是的，我忍不住就会那样。你知道有些人就是痛恨作记录。我就是那种人，如果我在厨房里看到地上落了一张纸巾，我一定要捡起来，我不能忍受。所以我从来没有不记录我的工作的时候，当然我也这么要求所有为我工作的人。在我写那个四页的公开文档的时候，我手下的部门已经有了将近五百人，他们每一个人都被要求作记录。主要还是因为军方这么要求。如果你为军方工作，你就必须保持日志然后签到，有时候还要别人反复签。这是契约要求的。

—— 所以一定程度上也是受了军方的影响。

RB 是的，纪律的潜移默化，这是一件好事。

——我也这么觉得，您的记录就是让您能够证明自己的东西，显然。

RB 说得对，什么东西都在，你无法争辩。你可以看到12月29号我们干了什么的图表，别想争吵，给我看一张记录了你说你所做的东西的纸，也许你早一天或者一年做了类似的东西。我还没有看到雅达利的最早的文档。我知道发明了Pong游戏机的Alan Alcorn有最原始的记录，他应该还保留着。他应该放弃那些，把它交给Smithsonian博物馆了，但他还是抓着不放。他还保存着早期他制作的一些线路板，确实还有一点，但不多了。如果你去查雅达利最早四到五年类似我这样的记录，你根本找不到。

——这显然是两个不同文化的问题，我觉得。他们是一帮嬉皮士，而您是一个训练有素的工程师。

RB 这个……我比他们要老一两代人了。我是一个有经验的，有秩序的工程管理人员，在过去的20多年里爬上去的。那些家伙才19、20多岁。Nolan当他开始雅达利公司的时候稍微老一点，28岁，但即使这样，他也没有我这个层次的经验和远见。

——既然我们在谈记录的问题，显然您是专利系统的受益者，至少是通过Sanders的代理，他们是您的发明的最大受益者。现在关于美国的专利体系有很多的批评意见，您觉得它现在可以么？还是需要修正？

RB 我觉得这个专利系统从来就不管用。

——你觉得从来就没管用过？

RB 没有，因为你看看那些专利，四分之三都是垃圾。尤其是现在在网络上搜索专利是如此的简单。你看看那些东西，一个接一个的垃圾。真不知道这些东西怎么成了专利，把整个系统都阻塞，让那些真正有价值的东西却三年或者更长的时间通不过那些见鬼的办公室。这是问题一。第二，你从检查专利的人得到的回音很大程度上依赖于那个人是谁。我知道这个是因为我经常去专利部门，和我们公司的一个专利律师去讨论我们的专利的问题。有些检查人员刚刚从法学院毕业，这是他们的第一份工作。他们一点经验都没有，其中一些人以前是工程师，另一些人不是。这完全就是根据每个人而不同。比如审查我们第一个电子游戏专利的人。他很和善，我的专利律师坐在他桌子对面，和他讨论各种问题，我去把游戏机接起来，一台10寸的黑白电视，很老的一个乒乓球游戏。我把游戏机和电视都接好了，但审查官根本不想去看，因为从原则上，他们不希望看这些东西。但不到半个小时，他就开始玩游戏了。半个走廊的人都被他喊了进来，走廊里上上下下的人都进来玩这个游戏。

—— 是的，没有什么比给人展示你说的东西更好了，事实上你从来都不能准确地描述，你必须去展示。

RB 就是这样，而且很少会有机会让你这么做。你要知道，这有趣极了（笑）“我也想看看，嗨，进来，看看这个东西！”

—— “来看看这个！”是的，我肯定他们显然从来没有看过任何类似的东西。

RB 没有，我们带来的这个乒乓球游戏。当我们的第四个，不，第五个乒乓游戏1967年晚些时候诞生的时候，我们并不知道这个游戏就很好了。1968年我们在TelePrompter上展示了游戏。二月一号，副总裁来看，随后总裁也从纽约赶来。都是冒着68年一月二月份的那场巨大的暴风雪，我们演示了乒乓游戏。我们知道自己所要做的一切么？不，我们把三种模式都过了一遍，包括一些外设，当然有光枪。我们本来可以早一年停下，得到我们需要的一切。但这都是马后炮了，我们当时不知道这些，谁又能知道乒乓就是所需要的一切呢？

——是的没错，Odyssey系统有很多的累赘和小的附加物。

RB 他们完全不知道所需要的就只是乒乓球这个游戏。或者在我看来，手球游戏真是一个很好的游戏。玩起来很不错。屏幕的一边有个墙，玩家轮流击球，尽量让对手无法回球。这真是一个不错的游戏，有这个游戏，也有个排球游戏，但太难了。手球和乒乓球就足够了。

——您觉得您为军方工作的经历促发了你的光枪的主意么？

RB 没有，当我看见那个亮点的时候，你知道，我是那种每五分钟就有一个想法自动会跳出来的人。这个就在我的基因里，不需要任何的刻意为之。当然这是一个可贵的资产，只有我才拥有。

—— 听说您获得过军方的“神射手”勋章……

RB 是的，我们都要射击。我一开始是一个战地工程师，因为我只有五英尺六寸半高，而他们都有六尺高，他们是田纳西人，佐治亚人，阿拉巴马人，而我是个小小的犹太人。但我努力和他们用M1一样能够集中目标，所以我拿到了勋章。有一次我刚刚被拔了四颗板牙，一个军队的牙医干的。他拿着凿子，另一个人用榔头敲。我刚刚躺倒在床上，我们这个团的少尉就冲过来说：“嗨，给我起来，我们要去射击。”然后他开着吉普车把我带到了靶场。我的嘴肿得很大，还要开枪，时不时会脱靶。然后他就把我给忘了，我不得不自己走回营区。这就是军队。

—— 让我们回到光枪上来。所以您说您看见屏幕上的光点，是不是就让您有感觉要去射击它？

RB 是的。

——我猜这个样的想法立刻就从您的头脑里冒了出来：“如果它在四处移动，射它！”

RB 没人知道这个想法的来源。向着屏幕射击当然和光笔有关，对吧？当你把一个光感的笔接触屏幕的时候，你就可以判定你所指向的位置。所以我把这个笔逐渐往后面移动，当距离足够远的时候，就变成了枪了，对吧？放一个扳机上去，你就有了一把枪。谁知道这个念头从哪里来的，我的想法也许是从我的头骨里来的，我立刻就能看穿这些事情。

——您怎么想到利用普通的电视作为游戏媒介的呢？这也是和光枪一样简单的从您的头脑里蹦出来的想法么？

RB 这是一个灵感突发。我看着电视问自己，我能用它做些什么？美国有四百万台电视，其他地方还有四千万台，而我能看的就只有愚蠢的5、7、9这些频道，如果有个好天线的话。如果运气好的时候，也许我能收到公共频道2，不过我不喜欢我看到的东西，我能做的就是把这个该死的电视关掉。但无论如何，它是一个相当复杂的显示设备。这么多人都有电视的原因无非是因为大量的购买让电视变成很低价的商品。如果我哪怕能在其中百分之一的电视上接上点什么，也有四十万了。这作为一个商业目标有什么不行呢？所以我想了这个问题，然后说，也许可以用来玩游戏。太好了，第二天早上，我坐在办公室里写下了那四页纸。如果你读了第一段，你就知道我也是很矛盾的，因为我一开始把它描述成一个显示系统，某种半吊子军方用语的词汇。而到了段落的末尾，我说，拉倒吧，让我们把它称为LP：Let's Play（让我们游戏）。

——在您发明第一个电子游戏之前，有没有其他将电视用作除了接收广播节目以外的其他应用？

RB 有，在军方，他们修



Magnavox Odyssey是从Ralph Baer的Brown Box家用电子游戏原型机发展而来。于1972年发售，售价为100美元。

改了一些电视机。比如，有一个我批判过很多次的德国专利，他们在电视上显示一个点，这个点代表他们发射的导弹的运动。屏幕上还有另一个点，代表你要集中的坦克。所以他们用电视来做仿真模拟。但没有人想到在家用电视上为个人的日常使用来这样做。这才是想象力的巨大飞跃：用大家那四千万台电视为他们做些什么。

——是的，我想这很重要。使用普通的家用电视……

RB 对，这就是原初的想法。

——开始的时候您把这些游戏叫做“TV games（电视游戏）”，您知道“video games（视频游戏）”这个词的来源么？

RB 它们一直都叫电视游戏，我不知道谁发明了视频游戏这个词。这个应该是街机时期发生的事情，73、74年左右吧。没有人把一开始的Pong叫做视频游戏。没人听说过这个说法。有人发明了它，也许是雅达利，也许是Bally-Midway……

——也可能是个记者，报纸……

RB 是啊，谁知道呢，有可能是个记者。对我来说，这个词也很有意义，因为视频这个词现在用来泛指任何的屏幕上的图像，尤其是移动的。但这并不是它的来源。一个视频信号是很特别的东西，它用来特指光栅扫描的电视。

——是的，如果你在字典里查视频这个词，它确实是这么定义的，只是电视。

RB 对，但然后它变得广泛起来，就像人们把电视机称为电视。这总是让我不适，我的神经感到被咬磨般的难受。这东西不是电视，它是个电视接收机，对吧？然而电视这个词突然就变成了电视机的总称名词了。一样的，视频这个词也变成了一切被显示的，尤其是在屏幕上被显示的运动图像的总称词，不管那是个LCD屏幕，还是个等离子屏幕，还是个真空显像管。但这个不是它开头的意思。

——直到最近，人们都一直认为游戏主要是个孩子玩的。我想知道的是，当您第一次发明游戏的时候，您是否有给孩子还是成人开发游戏的概念？

RB 没有，对着屏幕射击对于任何年龄的人都是有趣的。而且，如果你记得，早期的游戏都是双人的，所以这是一个家庭互动，父子，母女等等。

—— 所以从一开始，它就是多年龄层的？

RB 是的，谁去看电视？全家都看电视，对吧？所以游戏这个意思就是家庭的游戏，虽然从来没有这样定义过。

既然你提到了这个问题，我从来没有这么说过，这很自然，不是一个人躲在他的小屋里看他自己的电视，而是我们很幸运的有一个大电视在家里，这是全家的事情。游戏设计的方向在我看来很自然就是这样（全家向的），甚至不需要去刻意考虑它们是不是全家的游戏。



——您的孩子知道您在60年代关于游戏的工作么？

RB 是的，当我们有了越来越多的完成品之后，我通常都把东西带回家作测试——这当然又是严重违反军方规定的。我不但做了，我还有时候把实验室的技术员带回家，我让他在我家干活。这就更不可以了，但不泄漏的事情不会有什么危害的。（偷笑）

——您的孩子喜欢您做的游戏么？

RB 当然，我们在实验室楼下玩，孩子们玩游戏，他们觉得游戏不错。但我不觉得我发现他们有任何的游戏狂热。

——您觉得他们影响到了您的设计么？

RB 没有，一点都没有。

——您有孩子追随您的脚步成为了工程师么？

RB 我的大儿子是。他将非常精巧的光电设备放进了卫星。如果你记得前几年有一颗用有效载荷撞击陨石的卫星的话，他的光学器件就在上面。他是一个很不错的工程师，很有天赋，想象力还行，不过离我还差的远。（笑）小一点的儿子是盐湖城的首席检察官助理，我女儿很有创造力，艺术性的。我们都很不同。我们都不是真正的游戏玩家。我不是玩家，我喜欢做游戏因为喜欢设计，一种概念或者设计……

——您喜欢创造的过程。

RB 我喜欢创造的过程。我还是一个画家，你要知道，肖像画家，或者艺术画家。真的，我做的是一种艺术形式。工程师的那一部分也是艺术的一部分。但当你做了五万件东西之后，大多数你的作品都是你之前已经做过东西的某种组合。但游戏的概念却总是新的，总是新鲜的。我爱这样的东西。

——虽然您不是个玩家，您有特别喜欢的游戏么？

RB 我都不玩。最近我孙子买了个XBOX360，我们玩一些赛车游戏。当然，我控制不来那个该死的摇杆，我老是会撞墙，没办法控制方向。过了大概15分钟我就放弃了，我说“忘了它吧，我受够了。”（大笑）还有最近有人跟我玩了一个PS2游戏，某种开船的游戏。我总是撞上码头或者障碍物——就是没办法控制好。在我这个年纪，反应慢多了。我的眼珠也不如以前好用了。所以我没办法玩那些游戏。

——那么您以前时候喜欢玩游戏呢？比如雅达利时期？

RB 哦，开始我是的，如果你读了我的书。我作了一个雅达利2600的外设， Kid Vid。2600通过程序控制这个设备的开关，这是人类第一次有了真正的音乐，你知道，真正的语音在电脑的控制下从磁带上发出来。我喜欢这个机器上的游戏。雅达利时期结束之后……任天堂？我玩任天堂只是因为他们侵害了我的权利。包括了……你记不记得Robby？那个小机器人，或者那个时候你还太年轻……

——我记得。

RB Robby能做什么？它看着屏幕，3-4英尺距离开外，然后接受命令——光信号的命令——从屏幕那里来的。然后它会抬手，放手，转头，都是依据……怎么说呢，我有一个专利……

—— 视频调制解调器？

RB 它很类似原初的视频调制解调器。他们侵犯了我的权利，我们有没有追究呢？没有，因为那个时候这个游戏的销售额还很少，不值得。同时，他们还在生产这些侵权的游戏，我们开始起诉。最后他们开始妥协，但后来又没有，反而决定起诉我们。他们找了纽约一个很厉害的律师事务所来起诉我们误导专利局，犯了侮辱联邦罪。但在纽约的联邦法院他们却无法提出证据，他们输了官司，官司了结了，他们名义上赔了大概1000到1200万美元。

——就是这个时候他们开始和Willy Higinbotham（物理学家，位于纽约长岛的美国能源部布鲁克海文，国家实验室的负责人，1958年设计了一个能在示波器上运行的互动网球游戏，供参观实验室游客尝试。）牵扯进来了？

RB 是的，他们开始把他当作一个证人。Higinbotham干了什么？他在示波器上做了个小游戏，很多的工程师在他之前都那么做过，包括我在内。那是很自然的事情，你知道。老式的示波器从哪个方面来说是很有可追踪性的，因为它们都有可操控的纵轴，通常可以达到任何的广度，同时也有一个可以操纵的横轴。现在，很多示波器的横向扫描都是机器内部的扫描发生器自动控制的，你可以每百万分之一秒，十万分之一秒，或者每毫秒扫一次。但在老式的示波器上，你可以随意水平移动光点，所以本质上你就有了一个横纵坐标的显示……

—— 你可以指向屏幕上任何你需要的地方。

RB 所以用那个东西来玩游戏是很自然的事情。他（Higinbotham）玩游戏用的DuMont示波器，我家里的实验室有个一模一样的。那个时候就只有那种。他用的是一个模拟计算机控制，在那个时候值几十万美元。他做的全部就是这些了。他拥有全部的工具，有示波器，他做了一个很有趣很有才能的设计，也很有乐趣。那么，他有想过从那里生产产品么？他有把这个东西考虑成可以在电视上面玩的么？没有，一个都没有。法官当然认识到了这一切，于是说：“都是胡扯。”同时，这事情之前谁听说过他？



美国总统布什亲自为获得“美国国家技术奖章”的拉尔夫·贝尔颁奖。

——您有没有觉得如果不是卷入这些专利纠纷，在过去的二十多年里您可以有更多的时间去发明和创新？

RB 不，我压根不这么想。因为如果你把我这些划在法庭内外相关的时间累加起来，也许根本不会有几年吧。

—— 所以它并没有占去您生命的很多时间。

RB 没有那么多。这是很重要的时间，但没那么多。同时，就是在我在三藩市金融区和律师一起沿街去法院的时候，我也没有停止思考其他事情。

——您怎么看日系游戏厂商从80年代到现在在视频游戏上的统治地位？

RB 我觉得他们配得起这样的地位，因为他们投入了大量的时间、精力、努力，才能以及创造性。把消费电子业从50年代起拱手让给了日本是我们自己的错误，他们现在在这个方面是如此的有统治性的优势。想想这个问题。当我从战争中回来，RCA掌握在Sarnoff手中，前工程师，HP被Hewlett和Packard控制，都是工程师。IBM也被工程师运营着，50年代中期发生了什么？这些人老了，退休了，去世了。然后RCA做了什么？他们买下了Hertz，买这个买那个，他们有推动新的开发么？他们有在自己的产品的开发中投入资金么？没有。他们只是把东西转移到可以提供更廉价劳动力的地方去生产，把所有的能力都送出去了。后果我们都知道，我们没有任何生产力了。元器件生产的能力在组装收音机和电视机的工厂周围成长。在你发现之前，设备齐全的很有才气的工业在日本成长起来了，15年后，它们又转移到了韩国，因为日本的劳动力也变得太昂贵。不过10年之后劳动力价格将不再是个问题，因为自动化的工厂解决了问题，所以现在你可以在任何地方生产它们。但是谁建造了这些自动化工业机器呢？我们！我们怎么处理这些机器？都被运到了海外，这简直是疯了。这是彻底的傻瓜，但愿事情能转回来。

——去年获得国家技术奖章的感觉如何？

RB 这个，这个奖对于技术业来说就是诺贝尔奖了。这是你在这个国家里因为技术工作能得到的最高的奖赏。所以当然我感觉很棒。这是一个意外的惊喜，差点结束了我在这个地球上的存在。你知道，我都快85岁了。我真是太幸运了，在这个年岁上遇到那样的事情。虽然我还坐在工作台前，我还在做东西。很少有在我这个年纪的人还能这样了。他们要么都去打高尔夫要么都进棺材了。

——您有没有想过设计个人电脑？或者进入这个行业？

RB 是的，事实上，我们设计的游戏机两者都是。我一直坚持我们制造的机器就是一台个人电脑和游戏的合体。事实上，我们离这个目标很近了。我们几乎说服了TI的资深总管接受我的人的设计。我们的方法可以设计一个个人电脑和游戏机，我们感觉要比那个时候其他的都要强大，比TI的也要好。可惜它失败了，我们非常渴望成功。

——您最近一次玩乒乓是什么时候？

RB 不久前。在我儿子Mark的家里楼下。他家里什么都有，包括体育锻炼的器材。他，他妻子，孩子们，他们都是滑雪爱好者，都很喜欢活动，都喜欢自行车运动。他们还有个乒乓球台，我和我孙子在那里玩。乒乓球我依然打得还行。我有白血球过多症，但已经好了5年了，你要知道，这很幸运。现在我感觉比5年前还要年轻强壮。我可以运动了，虽然持续不了太久，但可以运动。你看不出来我85了。所以我可以打乒乓球，但不能太久，我会累了。（笑）



——您认为真正的乒乓球比您的视频游戏版本要更好玩么？

RB 这是不同的乐趣，但确实很有趣。说到乒乓球，再离个题。Nolan Bushnell（麻省理工学院学生，历史上第一部街机《Computer Space》设计人，电子游戏的第一代表作《Pong》的制作人，雅达利公司创立者。）有这样一个抱怨："你在屏幕上没办法看到得分"，我的回答是，我们打真正的乒乓球或者网球几百年了，我们怎么在真实的比赛中得分？你把比分大声清晰的喊出来，对吧？没人需要在屏幕上有任何的得分。这真是一个不确定的附加品。用66、67年的科技我根本不可能在屏幕上做到（显示分数）。但这对于玩一个有趣的网球比赛也无所谓，你把比分喊出来就是了。真正的愚蠢是——现在想来都不可思议：我们没有任何的声音。是的，这是一个巨大的吸引点，附加值，他们在游戏中当你击中球的时候附加了那么"嘭"的一声确实让游戏更加生动了。现在回忆起来为什么我们没有想到这一点呢？我无法相信我们没有给游戏附加声音。部分原因是我自己从来不是一个真正的游戏玩家。这个兴趣只是随着我在这方面的工作才慢慢增长的。

——您现在还和游戏开发公司保持联系么？您还为他们的研发工作提供帮助么？

RB 是的。很多公司都曾经派代表来我这里。其中很多都对我提出的"视频游戏控制计划"感兴趣。（我的设计远远超乎大家的想象。）但是，目前还没有人和公司真正为这个计划进行投资。

1 美国国家技术奖章
EXPRESS

2007年，拉尔夫·贝尔获得了"国家技术奖章"这项极高等级荣誉，这是一项怎样的荣誉呢？让我们来一起了解一下。美国国家技术奖章由美国国会于1980年设立，1985年首次颁奖。该奖是美国的最高技术奖，由美国总统颁发，由美国商务部主办。每年授奖一次，每次获奖人数不超过10名。美国国家技术奖主要授予那些具有美国式创新精神，并在提升国家的全球竞争力方面有着杰出表现的个人与集体，以表彰其在促进技术商用化，提高就业率，改善生产力水平以及刺激国家经济成长和发展方面取得的突破性贡献。

授奖人由推荐产生，评选工作由美国商务部承担，该部"生产效率、技术创新与技术项目奖励办公室"负责具体工作。评选出的结果上报美国国会后，由美国总统最后作出决定。包括2008年度得主在内，目前已有一百多位个人和十几家公司获得了这一荣誉。这是一项门槛极高，评奖要求极其严格的奖项，能获得这一荣誉者，可以视为是美国国家颁发的终生成就奖，对其一生的卓越贡献给予肯定。2007年8月9日，美国总统签署了2007美国COMPETES法案。该法案对"技术创新法案"的第16节进行了修正，将该奖章更名为"国家技术创新奖"。



2 奥德赛（Odyssey）
EXPRESS

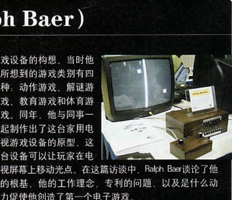
1972年发明家拉尔夫·贝尔设计了第一台家用的电子游戏主机——Magnavox Odyssey。它是从Ralph Baer的Brown Box家用电子游戏原型机发展出来的，这是世界上真正的第一款家用游戏机，售价为100美元，并且拥有超过20款游戏，其中包括网球、排球、射击、猫捉老鼠等等。但这个东西实在是有点超前于时代，而且售价昂贵，消费者误以为这个东西只能使用在Magnavox公司生产的电视上，结果销量很差。不过即便如此，拉尔夫·贝尔凭借此机器依然在电子游戏历史上占据了一席重要的地位。不久之后又配备上了一个漂亮的光线枪，这台主机成为第一台家用的商业电子游戏系统。

3 雅达利（Atari）
EXPRESS

雅达利当年推出的雅达利2600是公认的第一个最成功的商业化的专为游戏所设计的平台，从1977年10月发布至今已经经历了30个年头，这套游戏机在其长达170个月的生命周期，于1992年1月1日停止发售，一共售出了3000万台。它确定了：一个主机，分离的控制器，可更换游戏节目卡带，此后的任天堂的FC皆是此架构的延续。初期的画面相当简陋，主机内存也不过4k，而此类平台发展沿革至今，运算效能已经远远超过当初，向着更真实化的画面发展。而且在最新的XBOX360与PS3上其已经不再是单纯的游戏主机，而是希望成为每一个家庭的客厅的多媒体娱乐中心，包括游戏，音乐，网络等等。

4 拉尔夫·贝尔（Ralph Baer）
EXPRESS

拉尔夫·贝尔是电子游戏之父。想要挑战这个王冠么？那么就去弄一个可以用作证明的文件来——定要比他的还要早才行。这位已年近九旬的老人一生都是位伟大的工程师，从他在荧光屏上显示出的第一个亮点开始，他工作就一直以严谨著称。事实上，拉尔夫·贝尔是家用电视游戏的真正启蒙者。他参加过二战，1951年从事电视机制造工作。当时他就认为电视不该是只能当做被看的东西，而应该有更高、更强的互动娱乐性，在交互式媒体领域它同样拥有无可限量的潜力。1966年，贝尔利用在纽约公交车站上等候朋友的空闲时间，写下了关于世界上第一台家用电子游戏设备的构想，当时他所想到的游戏类别有四种：动作游戏、解谜游戏、教育游戏和体育游戏。同年，他与同事一起制作出了这台家用电视游戏设备的原型，这台设备可以让玩家在电视屏幕上移动光点。在这篇访谈中，Ralph Baer谈论了他的根基，他的工作理念，专利的问题，以及是什么动力促使他创造了第一个电子游戏。



功夫大熊猫，中华武学搞笑登场——

熊猫阿波（Po）是中国面馆里的小伙计，也是和平谷里公认最懒的动物。虽然天天做梦都想当功夫皇帝，可他天生慵懒好吃的性格决定了其碌碌无为的命运，于是在别人眼中，熊猫阿波就是个一无是处的无名之辈。某一天，强敌入侵和平谷，谷中的动物合议举办武林大会，选出一位武林高手带领大家抗击外敌。听说了比武大会的事之后，阿波非常想去看看热闹，于是自制了"火箭飞椅"想要飞到现场。没想到他的这个大胆发明还真管用，把他崩到了比武擂台当中……和平谷中的先知在看到阿波之后大吃一惊，而他接下来的话更是惊倒在场所有高手。原来这个懒熊猫阿波，竟然就是肩负拯救整个和平谷使命的"救世熊猫"！于是，谷中的功夫大师们可有得头疼了，要想让阿波成为旷世武林高手，那肯定是件不容易的事，阿波也要面临前所未有的考验…… □文/小沛

KUNG FU PANDA



X360	本刊译名：功夫熊猫			
	Activision	49.99美元	2008年6月3日	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	360KB

1 阿波的白日梦 Po's Dream

在和平谷的小镇上，原本的和平宁静被外来的邪恶势力所打破。显然，我们需要一个英雄来拯救这个村落，忽然，一个头戴斗笠、满身风霜的熊猫勇士出现在了这个小镇上。看着大家惊慌的神色，熊猫阿波赶忙上前去询问状况。从村民的口中，阿波得知一帮野猪强盗已经攻入了小镇，正在任意地烧杀抢掠。同时，村民还告诉了阿波不少游戏的操作方式和基本设定……左摇杆和十字键都是控制熊猫的移动方向，右摇杆是调整视角，X键是轻攻击，Y键是重攻击，A键是跳跃，连按两次可以二段跳，B键是发动气功攻击，LT是防御，RT是调整视角看正前方。

小镇里到处隐藏着金钱等需要收集的东西。例如包子、面条之类的食物是用来补充体力的，闪着淡蓝色光的亮点是补充气的，金钱可以在过关之后购买能力以及升级，而像玉璧、花瓶之类则是100%完美通关的必要收集要素。

过桥之后，熊猫阿波终于看到了野猪强盗们，这也就是他显露身手的时候了。和一般的动作游戏类似，轻攻击配合重攻击可以使出很多种连击，包括X、Y的浮空技等等。这里的敌人有很多，而且有的需要用浮空技才能达成过关条件。之后阿波还会遇到独木桥和下坡等特殊的地形，这里不需要注意什么操作技巧，熊猫自己会应付的。这一关的敌人还真不少，最终，这帮野猪还是没能敌得过阿波的熊掌。不过就在熊猫沾沾自喜的时候，一个体形巨大的豹子站了起来，熊猫阿波顿时吓得六神无主……只见他浑身一抖——醒过来了。怀里抱着个扫帚，依旧是个面馆小伙计。

2 龙勇士之旅 Tournament of the Dragon Warrior



豹子入侵和平谷之后，村民们决定举办比武大会来选拔能人异士去对抗邪恶势力。熊猫没有能力去参赛，于是他开始想方设法要混进比赛现场。在利用蹦床翻过第一道小门之后，熊猫发现一只小兔子正在被四五头野猪欺负。在经过一番恶斗之后，小兔子获救了，并且跑到旁边的一个巨型弓弩里，此时的弓箭可以使用了。用左摇杆可以控制弓箭瞄准，按RT健为发射，把山上的那些紫色的大气球都射破之后，熊猫就可以爬上去了。来到左边的平台上，熊猫又发现了一只被野猪欺负的兔子。而这个兔子在获救之后也是跑到了旁边的弓箭里，此时我们需要再用弓箭把对面楼上的大气球都射破。接下来就是要爬上对面的楼，并且一路向左翻过一道断墙。到了这里之后，熊猫学会了在前进过程中按B键可以向前滚。等到了尽头又是一个被野猪欺负的兔子……最后出手帮助他一次吧。不用说，最后又是操作弓箭去射气球。再次上楼后，途经几次高台跳跃，躲过三把铡刀后，跳下高台来到一个巨大的鳄鱼嘴机关前。这个巨大的鳄鱼嘴不停地一开一合，似乎根本没有冲过去的时间。果然刚刚爬上去就被大嘴咬住了，此时画面会提醒你快速连点B键，最后来到场地中间的椅子处，熊猫要开始一项伟大的工程，制造"火箭飞椅"！画面一转，我们来到了比武大会的擂台上，此时我们控制的是老虎。BOSS的打法和《战神》类似，就是要按照提示来按键，如此反复三次就能取得胜利。



笑料横生的学艺之路——

3 艰苦的入门训练 Level Zero

既然被先知道出了自己的使命，熊猫阿波当然要挑起这副重担。为了磨练自己的武艺，他要开始刻苦的修行了！

第一个场地到处都是带着镰刀的木头人，要小心不要被碰到，打碎所有的假人之后就可以过关了。这算是最简单的一个，终归是刚刚开始。这里的包子也有很多，所以基本上不用担心会通不过。

接下来就是要练习熊猫的攻击，天上会不断掉下来假人，你的任务也就是要把它们全都破坏掉。这里需要注意的是，那些提醒大一些的假人要用重攻击才能破坏，而且很多都需要蓄力才行。

第三个场地里有很多蹦床，攻击的对象是那些会躲避的轻型假人，所以要求你的攻击要迅速，而且时机也要把握准确，不要多考虑了，用轻攻击就可以。场地的西侧也有假人需要破坏，不过要特别注意这里的镰刀木头人，因为它们的威力加强了不少。

第四关是到处都是火，但并不是一直燃烧着，而是有间歇。地面上只要是发红了就不要过去，当然跳跃过去是可以的，而到了喷出火焰的时候，就千万不要靠近了，熊猫的惨叫可不那么悦耳。





最后一关基本是个综合考验的地方，无论地面或者高空都有假人，而且其中一些假人还是需要蓄力攻击才能破坏的。

完成所有这些考验后，狸猫老师夸赞了阿波几句，说他果然有着一定的天赋，而熊猫阿波倒也不客气，竟然真的摆起了高手的架子。

成就点数开启条件	
成就名称（点数）	开启条件
100%完成Level 1 (20)	100%完成第一关
100%完成Level 2 (20)	100%完成第二关
100%完成Level 3 (20)	100%完成第三关
100%完成Level 4 (20)	100%完成第四关
100%完成Level 5 (20)	100%完成第五关
100%完成Level 6 (20)	100%完成第六关
100%完成Level 7 (20)	100%完成第七关
100%完成Level 8 (20)	100%完成第八关
100%完成Level 9 (20)	100%完成第九关
100%完成Level 10 (20)	100%完成第十关
100%完成Level 11 (20)	100%完成第十一关
100%完成Level 12 (20)	100%完成第十二关
100%完成Level 13 (20)	100%完成第十三关
Kung Fu Warrior (20)	在战斗中实现15连击
Fastest Warrior (20)	用轻攻击打出10连击
Strongest Warrior (20)	用重攻击打出5连击
Panda Stumble Warrior (20)	用Panda Stumble打出5连击
Ultimate Dragon Warrior (30)	升级所有技能
Master Of All (30)	开启所有隐藏要素
Awesomely Awesome (30)	击败250个敌人
Panda Stumble–Extreme (20)	维持Panda Stumble 60秒
Game Completed–Master (20)	Master难度下通关
Invincible (50)	通关一遍并且没有接关
Untouchable (20)	完全无伤通关
Fearless (20)	通关过程没有防御过

承载除暴天命的功夫熊猫，从白痴到勇士的成长历程

《功夫熊猫》这部以"功夫"为题材的电影，相比其他同类作品无论是技术表现力还有先期的影响力，绝对有过之而无不及。大概就是因为熊猫本身不是绝对的强者，而且他的身上实在融合了太多的笑料，以至于人们更多期待的不是他精湛的武艺，而是想更多看到他出丑的样子。然而正是因为有了这种矛盾的存在，于是无论是电影本身，或者是在改编成游戏后反而成了它的优势所在，使得该作在电影改编的游戏中，还算是非常值得一玩的作品。

剧情和电影联系紧密

以往很多电影、动画改编的游戏，除了角色相同之外，在剧情等方面和电影、动画是没有多少直接关系的。与其说是改编自电影的游戏，倒不如说是借用了电影中的角色进行一场全新的冒险。那些为了改编而改编的游戏实在是没有什么剧情可言，其中的对话台词除了能表现出角色们的性格之外，内容上实在都是再无聊不过了，而且感觉对于剧情的进展没有什么帮助。本次的《功夫熊猫》则不同，大家在玩过游戏后，甚至可以提前了解电影中的大概剧情，并且游戏的关卡设计本身就是按照电影剧情发展而来，这就让人们在玩游戏的时候能够更加投入。这个游戏是6月3日发售的，而电影是6号上映，难道Activision想用游戏来个提前剧透吗？

用电影改编成游戏，其实是拓展电影价值的一种手段，也就是所谓的"后产业"。但作为玩家来说，看完电影，一般会想在游戏中重温一下电影中的情节，并且自己也能够参与其中的感觉是非常亲切的。现在的电影改编游戏往往缺乏的就是这一点，人物都是来自电影，但情节却天马行空，甚至是牵强附会。玩这样的游戏总觉得自己是被骗了，完全不能产生心里的共鸣。前不久刚刚发售的《钢铁侠》还存在着部分这样的感觉，然而本次的《功夫熊猫》就彻底推翻了这个定式，让我们在同一个故事中可以选择从电影或者是游戏这两个方式去品味。

简单明了的攻关过程

本作共跨了6个平台，游戏之间的差别却不是非常大。最优秀的当然是PS3、Xbox360以及PC版，其主要的优势也就是画面精良。至于游戏方式则与PS2、Wii相同，只不过Wii版的操作比较另类罢了。而NDS版则独树一帜，完全原创了一套自己的游戏模式。而这个游戏唯独没有PSP版，这让人觉得很奇怪，也有些遗憾。终归PSP有可能沿用家用机的游戏模式，因此可玩性高一点，而NDS版实在不敢恭维。

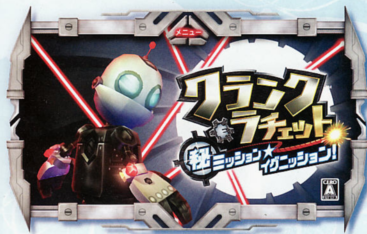
这个作品其实就是不断地打来打去，没有太多需要费脑筋的地方，所有的机关前面都会有提示，告诉你应该怎么开这些大门，怎么对付这些机关。或许你可以理解为这是厂商心细、体贴，为了不让大家浪费时间思考，可这是不是也太低估玩家的智商了？那里面的机关实在是没有什么难度，又不是像其他游戏需要解谜或者拿什么关键道具，也不过就是一直向前走，然后利用学会的新能力来通过而已。

不过一件事往往要从不同的方面去看。没有太难的机关和解谜，往往可以保证游戏的过程非常流畅。而且本作的看点就是熊猫，包括他搞笑的动作和有趣的旅程，那些关乎游戏性的东西反而不是那么明显了。

关于手感、难度、音乐

本作对于攻击手感的设定非常优秀，不但动作丰富，而且每一种招式有着不同的感觉，非常真实也很有魄力。游戏中的攻击都非常有板有眼，例如爆破拳之前用短暂停顿来增加震撼效果，以及浮空技之后的连续追打等，如果眼前不是那只可爱的熊猫，你会真的以为是在玩《战神》之类的优秀动作游戏大作呢。

从目前来看，电影改编游戏的最高质量大概就是这种水平了。《功夫熊猫》游戏的表现实在令人吃惊，特别是其中的音乐，融合了大量的中国风，不但和画面相得益彰，而且旋律优美，听之陶醉！



在神秘的博物馆中，叮当变身秘密特工！

克拉克在《瑞奇与叮当》是一个不折不扣的配角，但是就像星爷的电影一样，红花也需绿叶配。于是克拉克就像吴孟达一样，成为了“游戏中的配角，玩家心中的主角”，而SCE也适时地看到了这一点，为其量身定做了《特工克拉克》。 □文/龙马

PSP	本刊译名：特工克拉克			
	SCE	39.99美元	2008年6月17日	
动作冒险	UMD	美版	1人	416K

特工克拉克变身机械007

POINT 1 攻击方式

攻击方式共有三种：普通攻击、特殊攻击、背后偷袭。本作中可以使用多名角色，但是普通攻击全部为近身攻击，面对只会远程攻击的敌人近身战斗是个不错的选择。所谓特殊攻击也就是武器攻击，但所有武器都有弹药限制，会显示在屏幕的左上方，沿途有很多带有英文字母的箱子，打碎后即可获得弹药。背后偷袭的前提条件是对方没有发现你，从后方慢慢接近敌人，到达一定距离后按“□”键，之后按照系统的提示依次按下按键即可，不过在按键提示的下方有一个进度条，要在此条全部走完前正确按下所有按键才行。

POINT 2 武器介绍

游戏中的武器会随着流程的进度自动获得，不过并不是所有武器都是用来攻击的，有些需要用在消除机关方面。在使用时可以长按△键进入武器选择画面，也可以轻按△键按顺序切换。当无法前进时试着切换武器看看，如果场景中出现了被红色圈或是灰色圈锁定的物体则表示要将该物体破坏后才可前进。



↑近身攻击 可以连续攻击4到5下，周身的敌人无一可以幸免。

←武器的威力都很大，视觉效果也不错。

POINT 3 单挑战斗

单挑战类似于斗技场，也是在一个有限的范围内作战，不过对手都是BOSS级的怪物。对方的生命值在屏幕下方显示，在屏幕右侧有一个竖着的白色槽，这个槽是我方角色终极武器的能量，当能量降为0后移动到地图中十字形发光的地点即可补充。单挑的间隙有可能会出现大量杂兵，不过此时BOSS是不会进行攻击的，大可放心。



POINT 4 从敌人身边潜入

某些关卡中敌人数量较多而且也很强，此时系统会自动进入潜入模式。具体方式和音乐游戏一样，按键会按照从左向右的方向运动，在最右侧有一条竖线，上下各有一个三角，当按键与竖线重叠时按下即可。如果按键后面连着一条白道即表示要长按此键。一般的潜入由于敌人不知道玩家的存在所以不会攻击，但是某些关卡的潜入是在机关重重的房间内进行，这些机关有可能会主动攻击玩家。此时会有一名NPC和玩家配合，按键成功后NPC会帮助玩家抵挡攻击，反之就会挨打。

POINT 5 竞速战斗

通常为滑雪竞速。这里敌人的攻击方式多种多样，有安放地雷的，有投掷炸弹的直升机，还有投掷雪球的巨汉。从空中袭来的攻击和地雷在地面上都会有提示，看准后躲开即可。在竞速中玩家只能向后方投掷手雷，无法攻击空中目标，虽然该模式中也有弹药补给，但是手雷的上限为8颗。在竞速过程中地面上的障碍很多，撞上一次会减掉5的生命值，此外还有很多需要跳跃的部分，一定要看准时机从跳台的中间起跳，掉下去后直接Game Over，一切都要重新开始。

CHECK! 自动升级系统

角色和武器都可以自动升级。消灭敌人或是打碎箱子、建筑都会出现零件碎片，吸收一定数量后角色的体力和普通攻击力都会上升，在升级后克拉克的体力会自动补满。在特殊攻击时，最好长时间使用一种武器，攻击一定数量的敌人后无论弹药数还是攻击力都会提升。

POINT 6 斗技场



这里的战斗模式为在一个很小的地方，抵抗住敌人一轮又一轮的攻击。在屏幕右上方会有数字提示，比如“2/7”，其中的“2”为目前敌人进攻的次数，“7”为总次数，抗住敌人的第七次攻击后即可完成任务。斗技场中会定时出现生命值和弹药的补给，但是生命值的补给间隔时间较长，当敌人大量出现后最好移动着打。每一次斗技场出现都会有多个任务可以选择，内容大同小异，可以不完成直接退出，但是流程过后直接进入的第一次斗技场战斗是必须完成的。另外某些任务中对使用的武器有限定，用其他武器消灭敌人无法完成任务。

CHECK! 游戏中的小技巧

●在竞速模式中我们不必主动攻击来自地面的杂兵，他们都很傻，不会躲避障碍，而且滑行线路与顽疾是平行的，可以利用这点让他们自己撞上障碍，其他时间躲避攻击即可。



●潜入一般都是分N个阶段的，失败一两次不会影响游戏进程，但是敌人会攻击角色，当生命值降为0后就要重新开始。

●在潜入模式中，系统会根据玩家按键的时机给出不同的分数。在某些潜入中不仅要正确按键还要达到要求的分数，目标分数显示在按键的上方。

●使用远距离武器时系统会自动瞄准，所以当你背对敌人时也不用急着转动视角，按下射击键即可。

●在流程中一些关卡里面有激光射线机关，我们可以通过跳跃来躲避。但实际上可以利用克拉克的武器将机关发射器封住。

●斗技场中的物品都是可以破坏的，某些场景中有插满了刀子的家具，将其打碎后刀子的碎片也可以攻击敌人。

●游戏中期克拉克会得到一把可以发射追踪炸弹的武器，不过我们可以让炸弹挂在枪口直接撞向敌人，可远可近。

乐高游戏独具风格

《乐高印第安那琼斯：最初冒险》是由著名的玩具厂商"乐高"（LEGO）和游戏发行商卢卡斯艺术（LucasArts）、开发商Traveller's Tales联合开发的一款登陆全游戏机平台的动作冒险类游戏，并且每个平台的剧情和关卡设计都是一样的，只不过在细节设计上有些小区别。游戏主要以解谜为主，战斗为辅。 □文/七曜



游戏小常识

本作的战斗更加强调捡起和投掷物品的作战，例如很多BOSS都不是直接肉搏就能打赢的，都需要运用技巧，都必须利用周围的环境才能将其打败。在控制某些NPC的时候，玩家会发现到他可以跳得更高，很明显，这是他的特殊技能之一，而每位NPC都有自己的特长，还有些NPC体形小，可以钻洞进去到达琼斯到不了的地方。画面非常的漂亮，只是场景中元素之间的拼接还有些问题，而且视角有时不太正常。有时容易挡住机关或者影响微操作。但是瑕不掩瑜，总体上已经是一款相当出色的作品。人物的面容十分清晰，而且都有着自己的口头禅。过场动画也基本上忠实的重现了电影里的经典片段，虽然手法有些特别，而乐高游戏特有的风格也在这里得到了完整的保留。



CHECK! 游戏进阶技巧一

这是游戏最关键的核心技巧讲解，请耐心观看。先谈谈主角琼斯，他的特技是鞭子，这个特技主要有三个用途，一是在有光圈的平台处使用，用于跳跃超远距离的平台，这是就算跳跃能力再强的角色也比拟不了的，算是弥补琼斯跳跃力超弱。第二是用鞭子拉下有孔的机关，这个一般也会有光圈指示，机关一般位于壁上或者顶上，需要注意看。三，用于将远处的物品拉到自己身边，这个一般用于需要长途搬运，且中途有陷阱无法直接到达的地方，人先过去，然后再把物品拉过来。再说场景，本作中每个场景中物品绝大多数都能破坏，这里面一般有金钱、工具和解谜关键道具，所以请各位耐心将破坏进行到底。每当获得一个关键道具后，在其对应的地方都会出现白色箭头的提示，将道具放到上面就可以启动机关。在很多场景里的建筑被破坏以后会出现跳动的情况，这时需要连按确定键将其重组，这时会出现奖励金钱、隐藏物品或者关键道具。

CHECK! 游戏进阶技巧二

很多时候要爬崖，需要通过重组道具的方式来组合出梯子或把手。还能组合出旋转开关，推动其旋转即可。游戏里还有些绳索不光是荡跃用的，拉住后往上爬也许会开启机关。还有些地方需要和NPC两人或者以上者一起拉绳索或者踩机关。游戏中如果看见暴走的机器要就需要找到搬手去修复才能启用，常见的有发电机、飞机和摩托车。还有一些开关和隐藏宝物都是用锹挖出来的，在游戏中经常能见到一尊尊的神像，对他参拜是不起作用的，需要打死敌人后获得他们的帽子，换上后参拜就会出现道具。有一种九格的图腾，这时需要用蓝色的反光板，就会出现连续四次的闪光，按其顺序重复按一遍即可。游戏中捡到的长枪和刀可以作为武器使用，当拿着它们的时候附近出现蓝色的靶芯，那么就表示可以投掷上去启动开关。



BOSS战指南

1-5 Pursuing The Ask

这关的BOSS直接打他是无效的，需要将旁边的铁砖组合而成，然后端到BOSS面前，他会打到铁块上损血。然后会有一车敌兵增援，此时跳上飞机，扫射增援汽车，又会出现一堆铁块，再次将其组好给BOSS打，如此三次即可。

2-1 Shanghai Showdown

这关一开始后将4个蓝瓶扔到楼上后获得解药，这时会有一个无敌的BOSS出现。拉开龙嘴后获得武器，将两旁的大盾砍下来，然后坐到里面用盾轧死他即可。

2-3 The Temple of Kali

这关的BOSS，当他还只剩一滴血时，他会在场景中央的火池边跳来跳去，一接近，他就会往另一头跑，如此反复。直接打倒他当然也没问题，如果实在碰不着他，就可以去抢一顶敌人的帽子，然后当BOSS逃至某个红方块上后，立即去大石像边的神像那去膜拜，这样红方块下会喷出火焰将BOSS烧死。

2-4 Free the Slaves

这关的BOSS一开始是怎么都打不死的，需要用小孩钻洞爬上去先赶走红衣服的小孩，然后找到搬手修好升降机，连续追赶他三次。成功后BOSS会启动传送带，并且用石头砸出来，这时用炸弹炸到他5次即可。

2-6 Battle on the Bridge

当BOSS飞身出现后上前与其对搏，当他把玩家吸住以后，就立刻按三角键换人，上前去打他一下，他就会躲起来。然后打倒敌人获得刀，用来砍断桥两端的黄色吊锁，一共有4个，也就是说再如此反复4次即可打败他。

3-1 The Hunt for Sir Richard

此关最后需要开船追击BOSS，从逆方向撞击他即可，三次以后他会上



岛，再将他打跑，他会跑到场景右下方，上去殴打他。

3-5 Desert Ambush

此关的BOSS开着坦克是无法伤害到他的。需要引诱坦克炸碎场景里的物品出现地雷，然后组装好三个，引诱坦克踩上去，炸翻到它三次才行。

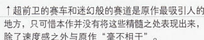


X360	本刊译名：乐高印第安那琼斯 最初冒险			
	Traveller's Tales	39.99美元	2008年06月03日	
动作解谜	HD-DVD	美版	1人	715K





点评人 龙马



↑超前卫的赛车和迷幻般的赛道是原作最吸引人的地方，只可惜本作并没有将这些精髓之处表现出来，除了速度感之外与原作"毫不相干"。

SPEED RACER



NDS	本刊译名：极速赛车手				E
	Warner Bros	29.99美元	2008年5月6日		
SPG	卡带	美版	1人	512Mbit	

在虚幻的赛道上极速前进！藐视一切对手，直杀到底！

众所周之，无论何种类型的游戏，凡是由电影或动漫改编过来的作品从诞生之日起就要做好被口水淹死的准备。但是赛车游戏却是个极大的例外，比如《头文字D》，不仅没有被骂还赢得了不错的口碑，当然这与赛车类游戏的特殊性以及原作的内容有关。虽然本作也是由日本知名漫画改编而来，但是原作的虚幻性很强，其中的车辆以及赛道对于游戏的改编工作比较简单，与真实赛车相比限制很小，但是与《头文字D》之类的真实赛车作品相比想要做到极致可就没那么容易了。

本作所带来的第一感觉就是突出了"极速"二字，一条赛道从头到尾不需要刹车，最高时速能够达到300公里以上，遇到转弯时会发生碰撞，但是并不影响车辆的前进。当车辆飞起后可以用方向键让车做出各种动作，难度越大加分愈多，同时屏幕左下方的ZONE槽也会增长，不过必须以车底部落地，否则就算动作失败，如果你对自己的技术很有信心的话可以在平地上让车辆跳起进行空中翻转来加分。当气槽变成蓝色后可以同时按下R键进入极速状态，此时的车辆会自动前进，遇到转弯也会自动解决，四周的画面也会变成朦胧的白雾，非常爽快。但是赛车游戏的关键词之一就是"画面"，画面不好的话再爽快也"不爽"。很不幸，本作就是这样。游戏中的马赛克现象很严重，特别是战斗画面，不去看色彩部分的话甚至让人觉得这是SFC的画面，特别是背景画面简单到让人感觉厂商十分没有诚意。

游戏中的一大特色是车辆可以用任意一种姿势前进（前提是轮子在下面），车头朝前、车尾朝前甚至是侧着都可以继续前进，对于不善于控制车辆的玩家来说只管按住油门前进即可，不过只有车头向前时才可以进行加速，游戏中的X键可以调转车头车尾。很多赛道中都有断裂的部分，玩家需要让车辆利用跳跃来通过这些地方，但是本作的跳跃感做得不是很好，车辆在空中很容易失去平衡，落地后的姿势由不得玩家控制。

原作中在赛车中加入了战斗要素，但本作的战斗只表现出了原作的皮毛。攻击方式有两种，一种是按X键通过车辆旋转来攻击，另一种是类似于动作游戏中双方僵持时的"气槽按键"攻击，但是这种攻击方式在落地后不好控制车的方向，而且很容易降低车速，即便攻击成功对方也会在短时间内赶上来，让你的努力付诸流。尽管厂商在"气槽按键"中对图标的运动速度进行了设定（比如突然加速），但是只用一两个按键来"搪塞"未免也太不厚道了，在很大程度上降低了游戏的趣味性。

从车辆和赛道来看基本上遵循了原作，但是游戏开始时玩家可以选择的赛车和赛道只有不到全部的三分之一。可以看出厂商希望玩家可以长时间进行游戏，并详细设定了"隐藏要素"，但是连赛车的颜色都上了锁，不免有些"画蛇添足"，而且开启隐藏要素的关键不在于取得的名次，而是"FNAS值"，也就是你在空中做动作赢得的分数，这种设定将游戏的重心进行了偏移，既不是竞速也不是战斗，原作的精髓在这里被改得面目全非。不同的车辆之间没有任何差别，不要去相信数据表上所表示的内容，在实际游戏中的性能丝毫没有差别，哪怕你的极限速度只有对方的三分之二也可以与其平起平坐，看来还不如准备普通的车，再多准备一些外壳让玩家自己换装。赛道的数量不少，加上隐藏的能达到十九条，但原作的赛道中有很多不确定因素，这些在游戏中丝毫没有表现出来。

本作与《反重力赛车》类似，速度感要比《反》出色，但是游戏的总体手感要比《反》差得很远，车辆不是漂浮的，但没有厚重感，虽然速度感强，但是在空中的感觉很僵硬，作为一款赛车游戏，《极》是失败的，赛车类游戏中基本的要素都没有，而且原作的主题并不只是赛车，战斗也是很重要的一部分，从原著改编的角度来说，本作太过平淡，而且"鸡肋"和"重点"的位置有些本末倒置。当然本作也不是一无是处，音效还是不错的。

综合评价 C

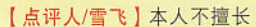
READER'S DISCUSS 读者点评

●我很喜欢这款游戏，速度感非常棒，在另类赛车游戏中算是很不错的了。（河北 刘鹏）●战斗系统跟原作相差的太远了，我觉得完全可以不做进去，既然要做干嘛不做好点呢？（北京 刘立群）●我在玩了游戏之后去看了看原作，差别太大了，不过原作一下就吸引了我。（上海 吴哲）●相比NDS版我更喜欢WII版，毕竟画面要好得多。（广州 李浩）●相比游戏我更期待电影版，也许拍得不好，但一定比游戏好。（山东 王月）●如果画面再做得细致一些就好了，毕竟本作还算是不错的。（湖南 郑其）



【点评人/北斗】原作中赛车和战斗的存在是并重的，但是本作这两方面都不是很好，不同车辆各自的特点也都没有做出来。在发车的时候模仿了《马里奥赛车》的系统，3秒倒数时可以提前踩油门，时机的掌握比《马车》要简单，所以在发车的一瞬间可以取得不错的位置。本作的速度感极佳，音效也相当棒，单凭这两点来看还是值得玩一玩的。不过这样的作品很容易让人产生厌烦感，毕竟动漫改编作品最吸引的还是FNAS。本作的原作年代较远，也许很多玩家都没有看过，但是看过的人一定会对本作感到失望。如果能够加入一些RPG元素就好了，毕竟原作中角色也是很吸引人的。

综合评价 C



【点评人/雪飞】本人不擅长赛车游戏，不过玩过本作后觉得还不错，非常爽快。但是内容的重复性太大，而且解锁隐藏要素非常麻烦，在空中做动作简单，但是落地想要保持平稳就难了。而且本作的画面实在有点"惨不忍睹"，说回到了FC时代有点夸张，但着实是让人有点看不下去。作为赛车游戏系统还是有些苍白，转弯时的漂移不是很好用，不知道厂商为什么不设置刹车，这在一定程度上体现出"极速"的概念，但同时平衡性做得也不够好，一脚油门踩到底基本上就可以得到冠军了。另外攻击系统做得也不好，非常无趣，无法带来胜利后的成就感。

综合评价 C



【点评人/小沛】赛车游戏讲究的就是那种超高速的感觉和在虚拟世界中风驰电掣的爽快感，这种乐趣家用机的赛车游戏中找到并不是什么难事，而3D机能先天不足的NDS，要想实现真正的驾驶乐趣显然是很困难的事情。本来作为一款以动漫改编的游戏，作品完全可以绕开这个硬伤来通过优秀的创意设定来让游戏更有意思一些，但很显然这个算盘打错了，不仅游戏画面像之前预想的一样糟糕，一些独特的系统如战斗模式也都存在让人上火的脑残设定，即使你是原作的FANS，也会在短暂的兴奋之后落入无尽的失望深渊之中，因为你在游戏中很难体会到原作中的那些经典感觉。

综合评价 C





↑机战系列中最著名的合体攻击在本作中再次登场演出。神高达与尊者高达极具魄力的最终合体必杀技——究极石破天惊拳。



PSP	本刊译名：超级机器人大战A 携带版			CERO A
	Banpresto	6615日元	2008年6月19日	
战略模拟	UMD	日版	1人	384K

PSP因机战再度风起云涌；昔日名作于掌机热血复燃！

超级机器人大战系列的历史可以追溯到GB、FC时代。依靠知名机器人动画角色的魅力打响了名气，此后一发不可收拾，各大平台上遍地开花。从SFC到PS再到PS2，从GB到GBA再到NDS，机战系列的游戏无处不在，现在继PSP版的MX后，本次又在PSP上推出了GBA版机战A的移植作品。本作不仅保留了GBA原版的风貌，更针对PSP特色做了加强，让你感觉原汁原味的正统机战游戏。其实这么多年来，虽然时代在发展，游戏机在不断的交替，但机战游戏却没有发生根本的变化，始终是老套路。这次在PSP上发售的本作，移植于GBA上的同名作品。与GBA前作相比，系统方面有部分改进，但敌人配置和关卡则完全相同，可以说是一部廉价的重制版作品。

机战A是当年GBA上的第一部作品，可谓是元老级的名作，有着极高的人气，所以本作从公布就吸引了诸多玩家的注意。在笔者拿到游戏后，发现这次眼镜厂的确为各位玩家交了一份满意的答卷。首先说说画面，地图画面虽然不像移植家用机版那样将机体做成了立体化，但全部重制的机体图标，绚烂鲜艳的发色数，是让人感觉到这次眼镜厂确实是下了功夫的。战斗画面，居然是PS2系列的整合版，机体的战斗动作和PS2版基本一致，还有部分完全重新制作的。虽然由于技术和硬件原因，机体看上去有毛边，金属感不够，但就这次的战斗画面而言，可以说是目前掌机机战中最优秀的。背景层次感很强，非常具有魄力，战斗特写保持了系列一贯最高的魅力，不得不说的是，现在的机战首要吸引玩家的要素就是战斗动画。对于战斗画面有点模糊，这种美中不足，相信应该是BANPRISTO没有重新制作动画，而是将PS2版本的4：3画面强行拉伸所带来的结果。本作可以关闭战斗动画，虽然说这种设计对于战斗动画的制作人员来说有点无情，但毫无疑问，相比GBA版来说这样的设定大大的节约了玩家的时间。

本作的音乐同样十分优秀，更令人窒息的是加入了战斗语音，这个超热血的战斗画面配合得天衣无缝，再加上PSP本身具有很强的音频播放性能，所以音乐不仅有量而且有质，在游戏中经常能听到令人澎湃的声音。本作最大的优点，那就是读盘速度。游戏中有着大量的语音和动画，但读盘速度却快的惊人，根本不像PSP版的机战MX那样缓慢，起码比起PSP上的前作快了一倍，相信体验过本作的玩家都会深有同感。就算进入战斗后想关闭战斗动画只要等机体一出现便可退出，整个过程只有短短几秒而已，大大加快了游戏速度，在敌人行动回合的时候运算也很迅速，而且画面也没有出现拖慢现象，这点非常让人满意。

本作的系统与GBA版相比有很多改进，对机体进行改造后，如果改造度达到100%，就会出现100%改造奖励。将敌机击毁后，可以获得经验值，技能和强化部件。机体改造的4围数值设定有可区别，不在是全部都一样，而是有长有短，具体是根据机体的特性来决定的，而且在多周目以后有突破限界的设计，可以进行最高15段的强化。武器改造也由原来的每种武器单项改造改为了统合的一改全改，即所有武器的升段都只花一次钱，全部机体最大改造段数统一提升到了15段。本作还追加ACE BONUS系统，即每名机师击坠数到达50机以上，就会获得一个机师奖励技能，而不再是出击时气力+5，每名机师的奖励技能会有区别，例如多蒙和东方不败的气力上限可以到达200。存档采用了"乱数保存"，S/L存档时，如果不用改变行动步骤的方法来改变乱数的话，无论S/L多少次战斗结果都是一样。简单说就是，保存一次再S/L，如果战斗结果不理想，则取档后直接战场存档一次，再进行战斗，如此反复。本作中对连续回避率进行了补正。任意方回避成功一次后，回避率会下降15%，累计到被命中为止，然后清零再次从头算起，回合结束时也同样清零。这是为了避免一些强力机师和高运动性机体的无赖战术。有一些机师的ACE奖励是不受连锁补正的影响，例如铁甲鬼。

综合评价 B

READER'S DISCUSS 读者点评

●游戏的读取速度相当快，进战斗动画的速度也非常快。这大概是采用平面地图的优点吧。大大加快了游戏速度，敌人行动回合时动作也很迅速，而且画面也没有出现拖慢现象，这点让人很满意。至于音乐方面，让我真正激动了一把。完全有当年的感觉。虽然有部分音乐甚至语音都采取自MX，但本作本身素质还是可以接受的。如果你是机战FANS，那么这些就都不是缺点了！总之这次复刻应该说是很成功的，导入了大量机战中比较成熟的系统，让人完全体验到了新系统与旧作品的完美结合。（www.goingamer.com lucifer）



【点评人/风林】本作是2001年发售的GBA版《超级机器人大战A》的重制作品，本作除了在画面上有质的飞跃外，还把全部战斗画面中加入语音，使临场感更强。游戏系统方面，取消了原作以"信赖度"决定作战单位之间的援护攻击和防御的设定，取而代之的是"援护系统"。游戏的画面不论是战斗画面还是地图画面相对于GBA版来说有很大的进化！本作很多机体的战斗动画都取自MX里的，这点让人有点失望。地图画面并没有采用MX那样的45度角3D化地图，而是和GBA版一样的平面地图。但是比GBA版美观了不少，至少能让人一眼看出来哪个头像是哪个机体了。

综合评价 B



【点评人/雪飞】本作的战斗精髓就是要多多利用指挥系统。因为本作命中率实在太低，而回避系统又受到连锁回避率的补正，所以战斗难度陡然提升。敌人的AI设定也很无赖，专门攻击我方的修理机、补给机、主舰和不法反击的机体，因此EWAC是相当重要的技能，能达到30%补正的只有龙骑小队的三号机，满改的**ナデシコ和ガルバ** FXII指挥能力也很不错，这三台机值得推荐。然后其他机体就需要靠安装强化芯片。另外本作中的感应精神变为非常实用，像阿姆罗、多蒙这种超一流机师没有必中的精神，在后期对付强敌利用必中精神会方便不少。

综合评价 A



【点评人/小沛】本作是以2001年9月在GBA上推出的《超级机器人大战A》为基础所重制的加强型移植版。PSP版将承袭原作内容，画面彻底翻新为PS2家用平台系列的华丽机体动态与角色特写演出，使得机战系列在掌机平台上也有着出色的表现。游戏完整收录原作来自BANPRESTO原创以及21部机器人动画作品的机体与角色。系统部分承袭原作并加以强化，加入了合体攻击后还能进行援护攻击，这点非常人性化，也为对付强力BOSS时增加了一把最重要的利器！游戏依然将采用2D地图，并没有像PSP版机战MX那样立体化，总体来说，PSP上的机战还是没有摆脱冷饭的本质。

综合评价 B



METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

作为由小岛秀夫一手创造的伟大战术谍报游戏合金装备系列从1987年第一作发售至今，已经度过了21个年头；而这款号称将是小岛最后一次参与系列开发的《合金装备4》更是以“完结篇”的姿态登场。没有了小岛之后的MGS会是怎样一种形态我们先不必去理会，因为，对于所有热爱合金装备的玩家来说，本作这样一次伟大的盛宴已足够我们享用和回味许久许久……

↑除了普通的单机模式之外，本作还支持多人联网对战模式，自从3代的加强版以来，该模式经历了多次的发展和完善，如今已经相当优秀。

PS3	本刊译名：合金装备索利德4・爱国者之铳			M
	KONAMI	59.99美元	2008.6.12	
动作谍报	蓝光	美版	1人	139KB以上

见证一个伟大系列的完结 传奇英雄的最后一项任务

2007年的E3展上，“合金装备”生父小岛秀夫表示《合金装备索利德4・爱国者之铳》将会是系列的完结篇，也是他负责的最后一作，Snake的传奇故事将在本作中完结，所有登场角色相关剧情以及遗留下来的诸多谜团都将得到彻底解答。小岛是这么向人们承诺的：今年，当MGS4最终发售后，相信和我一样这么多年来一直热爱着合金装备的所有玩家朋友们都感动不已！小岛绝对是交出了一个满分的答卷，MGS4，绝对是所有热爱这个系列玩家们的超级盛宴！

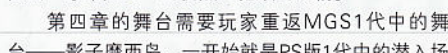
画面是合金装备系列的卖点之一，正如DQ系列只会在销量最好的主机上推出一样，MGS系列也只会在性能最强悍的主机上发售。MSX上的两代暂且不说，当年PS上MGS1代的宣传片被小岛拿到E3上播放时，立马震惊四座！所以，如今在次世代主机中性能最强的PS3上制作的MGS4，在画面表现上绝对的让人满意，相较于MGS3，本作在画面上突飞猛进般的提升即使是在一般彩电上都能明显感受出来，而如果你有一台高清彩电再配上好音箱，绝对会让你震撼！

与以往的作品不同，本作采用了分章节的设计，游戏整个流程被分为了五个大的篇章，每个篇章都是一个大的独立舞台，再由剧情主线将其串联起来构成一个完整的故事，而各篇章的主题和玩法也都不同：第一章是在中东两大军事实力的激烈冲突夹缝中求生存，第二章森林潜入作战，第三章别有新意的跟踪任务，第四章重返影子摩西岛的旧梦重温，以及第五章潜艇上的最终战。每章都能让人感到不同的乐趣。

系统方面，取消了3代的食物系统和治疗系统，迷彩方面则将之前需要频繁换装的设定改为只需拥有一套章鱼迷彩就能搞定所有场合，让玩家的操作更为流畅，此外，那些需要特殊条件才能开启的特殊迷彩也很有意思。作为助手存在的小机器人MK II在实际的游戏过程中虽然也能发挥各种各样的作用，不过没有它也一样能按照传统方法潜入；SOLID EYE这个将夜视仪、望远镜等装备综合在一起的东东倒是经常能够在游戏中派上大用场。军火商Debrin的加入在系列中可是头一次，有了他就使我们的弹药补给有了充分的保障，虽然在他那也能买到不少武器，但那些特殊武器及其他许多一般武器还是要靠玩家们自己在战场上搜寻，再找他抹掉ID信息才能使用。与《恶魔城》、《生化危机》这样需要去特定地方才能找到武器商人的设定不同，玩家只需在菜单中就能进行武器弹药购买的便捷设定实在是非常体贴。以上这些，可以说都是最基本的几大点，而本作最为出彩的，还是剧情！玩过MGS系列的朋友们应该都知道，前几部作品虽然在游戏最后都会揭露出一个让人意想不到的黑幕，但是仍然有许多未解的谜题被遗留了下来，而本作正如小岛之前所承诺的，将这些困扰玩家们多年的谜题全部一一揭开。整个游戏长达10个小时的剧情动画与其说是让人去欣赏这高素质的画面，更确切的说是为了把一切都向系列玩家们一一交代明白。爱国者的建立、“爱国者之铳”系统的意义、最著名的多重间谍Ocelot真正效力的对象和目的、所谓Liquid的人格侵蚀等等，让你在观看剧情的同时，往往就会情不自禁地做出“原来如此”的恍然大悟般的表情。

第四章的舞台需要玩家重返MGS1代中的舞台——影子摩西岛，一开始就是PS版1代中的潜入场景，让人仿佛瞬间就找到了当初的感觉。而当老年Snake降落到与火神渡鸦对决的峡谷中，MGS1代真人演唱的主题曲从印象里杳杳传来的时候，北斗当场就感动得泪流满面！那些熟悉的场景一一重现在眼前，却又给人以往事仍在却又物是人非的对比冲击，再加上1代中那些再熟悉不过的台词不断回响在Snake、也就是我们耳边的时候，相信所有的系列铁杆们除了感动，还是感动，感动到无以复加！曾经所向披靡的Snake如今已经是老态龙钟，而我们这些追随他这么多年的玩家，也早已从不懂事的小P孩长大成人。

对于不甚熟悉MGS系列的玩家而言，这会是一个让你震撼的优秀大作，而对于喜欢Snake、热爱MGS的铁杆拥趸而言，这是一个会让你感动到泪流不止的游戏。或许，MGS4对深爱它的玩家而言，已经不仅是游戏，而是一个让人沉醉的美梦……



READER'S DISCUSS 读者点评

● “I'm not hero ,never was ,never will be” ——当年Snake说出这句台词的时候，我当时就哭了。当台词配上音乐，我感觉好像自己是老蛇一样，想起当年这么年轻、这么英勇，现在变成这样，那种绝望感和伤感，我真的流眼泪了。（上海 菜鸟）

●我买PS3就是为了玩这款游戏，之前还有一些忐忑，如今却是庆幸不已：值，太值了！小岛，谢谢你带给我们的感动；Snake，谢谢你这么多年来和我一起度过的游戏岁月！你永远活在我的心中！（湖北武汉 FOXHOUND）





【点评人/小沛】我并不能算是一个铁杆的合金装备迷，但是对于本作这样一款伟大的游戏，如果有A以上的评分，相信我也会毫不犹豫的打出来。游戏一开场就深深震撼了我，犹如好莱坞战争大片一般真实的运镜、异域风格浓郁的音乐、危机四伏的战场，或许下一颗炮弹，就会带着尖利的啸声划破长空落在你的头上……再配合上效果出色的高清电视和音箱，让人深深感受到了PS3强悍绝伦的性能。新加入的各种装备都很有意思，小机器人MK II的表现让人忍俊不禁，整个游戏的剧情动画竟然长达十个小时！种种真相也将随着游戏的进行展现在玩家们的面前。



【点评人/荇菜】号称是小岛秀夫参与制作的最后一部MGS，早在06年的E3展上老年Snake吞枪自尽的那个场面就早已牵动了无数喜爱它的玩家们的心。之前一直很好奇这款小岛宣称将用尽自己这二十年来所有开发经验、热情和精力的“完结篇”会是怎样一种样貌，在实际目睹了真实的MGS4后，除了叹服，再也找不到其他词来形容。1代众多熟悉角色的回归，特别第四章更是重回影子摩西岛，相信所有玩过1代的朋友们此刻都会感动到无以复加。系统方面相较于3代的简化以及新加入的一些要素，在保障游戏流畅性的同时，也使得更多潜入手段的使用成为可能，乐趣倍增。



【点评人/雪飞】神作！绝对神作！玩完MGS4后，只能感叹：小岛就是神啊！MGS系列有一个只在性能最强主机上制作的特殊规则，这同时就代表了历代游戏的画面表现都绝对会让人产生惊艳的感觉。本作在这方面的表现毋庸置疑，而其在剧情上的补完就绝对是会让喜欢合金装备的朋友感动到死了，如果不是这个“完结篇”，相信那些让人困扰了十多年的疑问还将继续下去，如今这些全都得到解答，实在是酣畅淋漓！简单明了而又非常熟悉的操作，可以让任何熟悉本系列的玩家立马上手，新手也不用太长时间就能掌握其中的窍门，仔细研究下去，更会发现本作是如此博大精深。







↑用即时演算出的过场动画，逼真地再现了动漫原著中的经典情节。很难想象这是龙珠在次时代平台登陆以来唯一的一次让人惊叹地进化。

DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
BURST LIMIT
バーストリミット



X360	本刊译名：龙珠Z：突破极限		
	Dimps	7450日元	2008年6月19日
动作格斗	DVD-ROM	日版/美版	1-2人	482K

龙珠战士齐聚首，热情无限 梦幻战斗再上演，突破极限

制作龙珠Z的Dimps小组终于在次世代主机上制作了全新的龙珠作品——《龙珠Z：突破极限》。本作品有别于以往的龙珠系列，虽然说同样是采用了卡通渲染风格，但是却将这种风格提升至真正次世代水准，游戏将用即时演算给予玩家们不亚于动画水准的精彩对局。在本作的宣传动画中，七龙珠里著名的情节配合着动漫歌曲演唱家影山浩的“燃烧吧！奇迹之焰”将玩家们的眼球深深吸引。作为次世代主机上主打的龙珠作品，《突破极限》的故事设定在赛亚人入侵地球时，而我们的故事则是一直到与沙鲁进行决战后结 游戏提供了多种模式可供玩家选择剧情（Story）模式、对战(VS)模式、训练（Training）模式、教学（Tutorial）模式以及挑战（Challenge）模式，值得一提的是本次练习模式做得很细致，往往玩家们在初次接触龙珠游戏时，都对龙珠的系统不了解，所以练习模式就成为了玩家们入门的首选模式。在练习模式中除了游戏中的一些基本系统之外还介绍了必杀技与躲闪攻击的详细说明，而很多玩家们都喜欢的连续技巧，也在游戏出招表中一一给予，除了官方推荐的这些技巧之外还有一些特殊连续技需要各位玩家自行挖掘。

在本作中会心一击起到了绝对的逆转作用，使用会心一击的方法是进行完美防御之后按下Y键就可以发动，命中对手后就会出现特写画面，此时对手就会出现超长的硬值动作，此时就是再次打击对手的好时机，不过要是你挥空的话，你就会产生硬值从而给予对手攻击机会。除了会心一击之外，斗气风暴、见极、见极攻击、追讨攻击、EX必杀技、等技巧大大地丰富了游戏内容。

游戏中保留并且强化了三个晋升技巧，它们分别是：觉醒、超高速移动以及觉醒追讨。除了觉醒之外剩下的两种技巧就是在觉醒系统之下才可以使用的晋级技巧。觉醒的使用方法是在气力槽蓄满的情况下按下LB键即可使用，在觉醒状态下，角色的攻击力与防御力都将得到大幅度的提升，同时疲劳度也会慢慢地恢复，你不要以为觉醒系统会一直持续下去，当你使用过一段时间之后，觉醒槽就会慢慢地清空。超高速移动在突破极限中得到了一定的强化，也许是为了配合次世代主机的华丽表现，超高速移动的速度感得到加强，给玩家们的感觉就是变得更快了，在觉醒状态下，你只需要按←或→+LB就可以使用高速移动，带有残像的幻影可以瞬间移动到对手的身后给予他致命一击，有点类似于见极成功后的效果，还有另外一种效果就是在觉醒状态下，直接按下LB键的话，就会移动到敌人身后并且发动吹飞攻击，能将敌人瞬间弹开，两种不同的移动效果需要玩家根据实际战斗来慢慢体会。最后一个强化系统就是觉醒追讨，看到追讨两个字，想必大家已经明白是什么意思了，追讨就是使用快速移动的第二种效果将敌人吹飞后，按下LT键发动的追讨攻击，不过这个设定可不是让你轻轻松松就给对手一下子，发动追讨后会立刻进入按键连打，此时你需要和对手不停按键直到指示结束，如果你领先对手后那么就可以给予对手直接的伤害，失败的话则会取消本次攻击。

这三个系统的强化让战斗变得更加激烈了。游戏的支援系统让我很感兴趣，可以随时随地叫出同伴与你一同作战的感觉确实很好，当玩家们在自由对战模式选定操作角色后，接下来就是选择一名支援同伴以及三个支援技能，当玩家在战斗中满足支援条件的出现条件后，就会出现相应的过场情节并发动各种效果的支援技能。支援系统不光是攻击对手，也可以给自己恢复体力、气力、甚至是让你的能量槽迅速涨满。

在这款作品中，当你看到熟悉的剧情时，你心中绝对会充满了激情与热血，游戏还采用了原班人马配音，给人的感觉极为震撼，最让我记忆犹新的，就是在孙悟空与弗利萨作最后决战的时候，弗利萨决定要毁灭地球，悟空大声怒吼着使用元气弹与之抗衡，如此热血的场景仿佛回到了儿时观看龙珠动画的时候，可以说游戏利用更高的卡通渲染将动漫情节真实还原在游戏中。

喜欢龙珠的fans们千万不可错过本作，因为这是一款真正的革命之作……

综合评价 A

READER'S DISCUSS 读者点评

●啥也不说了！这次的作品真正让我体验到了龙珠精神，刚开始游戏预告片放出的时候，我就下载欣赏了，画面中各大著名情节一一再现，这些倒不算什么，主要是里面竟然配合影山浩演唱的“燃烧吧！奇迹之焰”这首歌实在是点睛之笔啊！一下子就让游戏变得无比热血，不愧是影山浩。随即我马上去找这首歌，结果发现还没有发售，真是遗憾，（我到底是在说歌，还是在说游戏？）（上海 老狼）

想不到游戏的画面一下子提升了这么多，看游戏中的过场动画，竟然要比看动画片还要过瘾，这可真是一款让人惊讶的次世代作品。（北京 龙珠包子）



【点评人/北斗】画面很好很强大，这是在玩过之后给我的感觉。本人对龙珠兴趣不是很大，主要是太过于换汤不换药了，厂商在以前的作品中只是让我们看到了不断重复的人物，不变的招式，华丽一点的必杀技而已。以前的版本除了开场的CG动画之外，基本上没有与剧情相符的情节出现，经常都是一大票的文字一带而过。不过本作却不一样了，经典故事情节都用华丽的2D渲染风格表现，再配合着声优的热血配音，着实让我感动，本人不是龙珠游戏饭，却是龙珠饭，虽然本作有了一些改变，但是对我来说光看故事情节就可以了。

综合评价 A



【点评人/小沛】在刚刚放出宣传视频的时候就已经领教过此作卡通渲染的强大了，不过让我印象颇深的却是配合动画画面放出的主题歌“燃烧吧！奇迹之焰”。此曲配合游戏里面的内容实在是非常热血。对于龙珠而言本人还是比较喜欢漫画，日版里面孙悟空的配音有些太小孩化了，儿时的他用那种声音可以，不过长大了却还是那种嗓音，真是有些让人受不了。

本作也是采用了原版人马进行配音，由于强化了表现能力，所以给人一种凌驾于动画之上的感觉。如果是喜欢龙珠的朋友们千万不可错过此作。

综合评价 B



【点评人/七曜】对龙珠系列游戏喜爱程度并不是很深，因为以往的作品除了画面华丽之外都是换汤不换药的捞钱作。一出新作无非就是加几个新人，换一些场地，甚至有些对战场地，原封不动地搬了过来。要不是我对龙珠有爱，我才不会玩下去呢！不过这款作品确实大大出乎了我的意料之外，许多老系统都经过了制作商的强化变得更加成熟，强大的卡通渲染效果营造出了一个非常真实的龙珠世界。游戏的宣传曲很好听，一定要放到mp3里天天听！游戏中力可以自动恢复，但如果受伤的话，还是会有部分不能恢复。所以随着一场场战斗进行，你会受伤越来越多，压力也就随之而来。

综合评价 B

豪游根 VOL.15

主持/北斗



WIIFIT造成的损失高达2000英镑！

WIIFIT是任天堂推出的WII最新周边设备游戏，因其创新的体感游戏体验，变游戏为"运动"，因此获得了各界的一致好评，任天堂也是凭此赚了个盆满钵满。使用WIIFIT来锻炼自己的身体确实是件好事，但正所谓树大招风，一连串的麻烦和官司也接踵而来：继上期"肥胖门"事件，近日又有英国的一家保险公司却指出，英国国内有越来越多的家庭主妇都开始使用WIIFIT来在家里做运动，但在这些妇女中又有大部分因其家里客厅狭小使得家具频频受损……据悉，在接受调查的妇女中，有将近五分之一的人表示，在自家客厅使用WIIFIT做运动时，经常会撞到家具、花瓶、或是宠物……统计之后得出，平均每人在家中造成了6.55英镑的损失，合计共有约2000万镑！

由于通过WIIFIT可以进行诸如有氧运动、力量训练、平衡训练以及瑜伽等不同类型的健身活动，因此受到了众多家庭妇女的欢迎，这其中，有绝大多数的家庭妇女都是因为肥胖原因，想要有效的进行减肥锻炼才购买的WIIFIT。毕竟，买下一台WIIFIT要比天天光顾健身中心便宜的多……所以，即便是出现了上述的"意外损失"，那些肥胖的家庭主妇们也还是愿意继续使用WIIFIT来做运动。



↑WIIFIT到底是不是游戏界真正的「革命」？



宫本茂访谈：少学世嘉，多学马里奥！



任天堂与世嘉的硬件争霸大战早已成为历史，现在的世嘉已经改行成了完全的软件发行商，并推出了《三国志大战》系列人气作品，因而不少玩家已经忘记了MD时代的惨烈斗争。也许并非出于本意，任天堂游戏设计大师宫本茂近来的一番谈话再次揭开了那段令许多人不堪回首的往事。

不久前在接受美国Wired杂志的专访时，宫本茂与记者讨论到了有关游戏开发质量控制的话题，他表示任天堂成功的关键是在于坚持马里奥风格，避免走世嘉式的游戏设计路线，他说："在角色设计和场景制作的问题上，我总是在不断告戒我手下的游戏设计者们。在游戏开发过程中我也会经常提醒他们，'噢，这个地方看起来有点像是世嘉游戏，我们应该让它看起来更像是《马里奥》。"

上面这番话可以算是宫本茂近年来放出的最有杀伤力的发言了，但尽管是曾经的竞争对手，还是很难想象有什么理由能让他故意在公开场合对现在的合作伙伴出言不逊。如果宫本茂指的只是过去几年间世嘉在游戏开发思路上走过的弯路，那么这个比喻恐怕并没什么不妥。如果不是，则未免有些失礼。



游戏改编电影热潮不减《战争机器》2010年上映

最近一段时间，有不少游戏改编电影的消息，似乎很多电影公司都非常看好这一市场。根据美国娱乐媒体报道，Epic Games大作《战争机器》改编电影将由《终极警探4》导演Len Wiseman执导。根据电影制片人Wyck Godfrey(曾担任《机械公敌》等制片)最近的说法，全片预定2010年上映。

外界原本很早就猜测Len Wiseman将接下《战争机器》电影版的导演工作，但报道指出，新线影业(New Line Cinema)与Len Wiseman的正式接触是最近几个月的事情。他将与知名编剧Chris Morgan共同发展电影的故事脚本，内容将根据由Stuart Beattie撰写的原本电影故事，这个故事在撰写时是由《战争机器》首席游戏设计师Cliff Bleszinski从旁协助的。

Len Wiseman过去曾参与包括《哥斯拉》等电影，后来担任《决战异世界》系列电影的导演，去年作品为《终极警探4》。《战争机器》当初首先于2006年11月推出Xbox360版本，后来推出了PC版本，该游戏在美国销售量已经超过300万套，Xbox360版《战争机器2》也定于今年11月上市。本次公开电影的拍摄消息也算是为新作上市赚人气。





宅男腐女问卷调查揭秘 平静外表下的YY活动

2008年6月18日，日本某传媒花费大量的精力和时间，在15岁以上、有三年乃至更长"宅历史"（整天窝在家里玩游戏、看漫画、YY）的1000名男女生中做了一次调查问卷式的访问，成功探究了很多不为常人所知的"宅人们"的内心活动。

结果表明，宅男方面与几年前相比，"LOLI"、"眼镜"、"女仆"等宅男传统的YY取向与往年持平，不过越来越多的证据证明，在没有任何视听等感官刺激的情况下，脑中对"百合"的YY次数明显增加；反观腐女众，正常的性取向已经所剩无几、消失殆尽，取而代之的是BL崇拜，所以，在宅男腐女中，腐女就几乎可以和"BLYY者"画等号了。

此等变化多拜"百合"、"BL"等文学作品、卡通形象近年来在网络的迅速普及，而各大主机平台的游戏人物对以上两种性取向的明显倾向也起到了推波助澜的作用。

很多没有自制力的年轻人最初只是抱着试试的心态，但是最后往往坠入此道，这种新的性取向让很多人在这个复杂、污秽的社会中得以释放自己，这种潮流是好是坏，还需要时间来证明，但毫无疑问，一种全新的文化浪潮正在冲击着新一代90和90后的孩子们，相信这种趋势也将会在中国大陆产生深厚的影响。





拳皇98UM国内发售 98迷齐声高呼



SNK公司经典作品《拳皇98》一直以来在国内人气居高不下，07年斗剧比赛中中国以绝对的优势赢得了98项目的冠军。其实07年斗剧比赛就是为了给今年将要推出的《拳皇98终极之战》打个广告，SnkPlaymore从06年起就决定要在街机与PS2上推出《拳皇98 终极之战》，这是一个针对拳皇98的究极强化版。官方专门调整了游戏平衡性，并加入了5名全新角色与7名里角色，这样一来梦幻之战的阵容更加强大了。6月25日深夜，等待拳皇98偷跑的玩家在论坛上讨论不休，当游戏ISO出现在网络上，立刻引起许多相关论坛堵塞，由此可见98在玩家心中的地位之高。08年斗剧也会有98终极之战的比赛项目，在这里预祝中国玩家一路走好……



索尼培养开发人才 PlayStation开发机进入校园



前不久在“PlayStation Blog”的网站上，SCEA开发支持部的高级主管马克·丹克斯（Mark Danks）发布了一项名为“PlayStation-edu”的新计划。大学和各学院都有机会直接从索尼购买到PS2以及PSP的开发工具套装。丹克斯希望通过这项计划，为那些有意加入索尼从事硬件程序开发的大学生提前做好这方面的准备，这样当他们毕业的时候就能更方便的进入索尼。

“‘PlayStation-edu’”并不是一项普通的游戏创造培养计划”丹克斯表示，“它是为了让那些想要了解PlayStation系列主机的硬件运行原理的计算机科学以及引擎技术专业的大学生而准备的。在那些开设了游戏编程以及计算机构筑学方面课程的学校能在课堂上使用这些开发工具，参与者将获得一些演示用的程序以及范例，同时还能得到具体介绍运行原理的文件。我们希望这些开发工具能够用在课堂上。参与‘PlayStation-edu’计划的学生将能够在我们提供的专门论坛上与其他同好进行相关的话题讨论。”

索尼公司要把这项开发工具推广至大学校园，但是前提是需要学院签订协议。



九百一十万分之二千七百六十一

2005年那起沸沸扬扬的“热咖啡事件”想必还有很多人记忆犹新。当时Rockstar公司出品的千万级销量大作《横行霸道：圣安德烈斯》被发现隐含有色情小游戏的程序代码，从而引发了一场轩然大波。

事后，Rockstar及其母公司Take-Two不得不采取了一系列补救措施，包括收回游戏光盘、重新推出删节版本等等。去年11月，Take-Two还发布了一份向用户进行赔偿的方案。任何购买了这款游戏并且对其中的色情内容感到不满的玩家都可以向Take-Two索取5至35美元的赔偿。在公司收回含有色情代码的版本之前，游戏已经卖出了910万套之多，因此预计的赔偿总额可能将达到275万美元左右。

如今，到底有多少人向Take-Two要求赔偿了呢？数字一定会让你大吃一惊——与主流媒体以及政客们对此事的强烈抨击形成鲜明对比的是，到目前为止总共只有2767人提出索赔，Take-Two为此只需付出不到3万美元。看来，大部分的普通玩家根本就不怎么在意游戏中的这点“小插曲”。而当初所谓“热咖啡事件会影响续作销量”的论调在《横行霸道4》一个月内狂卖850万套的业绩面前也不攻自破，Rockstar仍然在永不平息的争议声中赚得盆满钵盈。

游戏到底该不该像电影一样含有年龄限制的要素？这种事情恐怕谁也说不清楚，只有在时间的流逝中，慢慢磨合出一种大家都能够接受的平衡点。如今，这个平衡被Rockstar打破，那么，新的平衡何时才能确立？



←不管舆论如何「GTA」系列的卖座是不争的事实，「热咖啡」反而成了一种广告。



清纯女优南明奈献身代言《MGS4》



↑MGS4的火热发售大大地提升了ps3主机的销量。

作为PS3上的最具影响力的游戏软件之一，《合金装备4 爱国者之枪》终于在6月12日发售。与此同时《合金装备4》还推出了多种周边产品，如Snake为广告主角的功能饮料、MGS4闹钟、索爱制MGS4官方主题手机、MGS4手机游戏、MGS4主题Triumph摩托车等等。此外，日本著名人气女优南明奈也作为形象代言人之一，并且这位人气女优在游戏中会以虚拟形象出现，在某一个场景，Snake用枪射击下墙上的名画就会出现南明奈的大幅照片。在游戏的发布会现场，南明奈在台上还与小岛秀夫进行了脱口秀的活动。两人相互恭维，南明奈称自己是《合金装备》系列和小岛秀夫的FANS，小岛秀夫则称赞南明奈的游戏水平很高。并且南明奈表示能够出现在《合金装备4》当中令她感到十分激动。

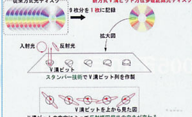




最新技术扩充DVD容量 9倍密度42GB直逼蓝光

蓝光BD格式在战胜HD后，成为了次世代存储媒介的唯一胜利者，这意味着下一代光盘格式的推进脚步将迅速加快，不管是厂商还是用户似乎都认为现行的DVD媒体将会逐渐被BD所取代，随着时间退出历史舞台。而近日一项研究成果表明，DVD的时代还远远没有过去，因为DVD会因这项技术使其容量大幅扩展，达到惊人的42GB，几乎不逊色于单面双层的50GB蓝光碟，未来的影碟机和游戏机仍然在很长时间内采用DVD格式。

这项技术来自于日本东北大学，他们采用改进DVD碟片记忆方式的方法，将pit点改为V沟槽利用折射光线的方式让一张DVD碟以平常9倍密度的方式来记录内容，这样就可以达到超出想像的记忆量，不只是压制的碟片，连刻录碟都可以通过这种方式来进行改进刻录。最神奇的是，这种改进不需要改变光碟播放器的任何设置，只是改变了光碟设计，这样就等于让全世界的光碟机都可完美兼容这种新式碟片，用于普及推广非常方便。这种改进型碟片如果能真正普及的话，低成本的优势将对BD形成相当大的压力。当然，作为新世代的蓝光格式还是具有无法比拟的优势，即使这项DVD技术得以成功，单面双层的50GB蓝光碟仍然比前者容量大，且根据目前的新技术，BD可以采用单面8层的200GB的超大容量，加上为数众多的大牌厂商支持，蓝光仍然占有不可动摇的优势地位。竞争所带来的技术进步，最终受惠的还是广大用户。



小岛の视点 Vol.10

小岛组体验最新锐装备 结成心与心之间的交流

Hungry for Some Snake?



2005年10月17日

市街战实地训练

实地训练当日，早上8点，小岛组一行共37人一起踏上了巴士，前往实战集训地。毛利先生也一起同行，不过，教官队是在我们之前出发的。经过两小时的高速行驶，终于到达了训练场。

枥木县的某废墟，雨哗啦啦地下着，小岛组的美女小队可是第一次参加训练呢。

市街战实地训练开始！内容因为涉及保密协议，所以不能在这里刊登。

夜间训练。全体人员开会，进行注意事项的叮嘱。毫不犹豫地冲进大雨之中，又暗又冷全身湿透了，好恐怖、好疼。

晚上21点，今天的实地训练结束，搭乘巴士回到了旅馆。大森家居然就在左近，那家伙可以一个人美滋滋地回家睡觉去了，羡慕啊。（注：大森在小岛组的形象设计班专门负责2D画面的制作，是《MGS》系列的2D达人，在《MGS4》中充分发挥了他的毛笔才能）

22点，晚饭时间，不能喝酒，唉，真想喝口啤酒啊。饭后召开个小会进行一下全天的点评。

枪入套、剑入鞘、闭眼睡觉，为明天的训练做准备。

2005年10月18日

实地训练第二日

第二个实地训练日的早上，6点半起床，讨厌的雨还在稀稀拉拉的下着。昨天花了3个小时的时间来处理邮件和撰写博客，有点睡眠不足的感觉。手酸疼酸疼的，不过脚倒还好。今天是第2天，也是最后一天。

吃早饭的时候没有什么食欲，不过还是坚持吃了一些。

与昨天一样，乘坐巴士来到训练场，下车的时候发现车前有一个牌子，上面写着“小岛组专用”。就好像观光旅行一样。要是牌子改成“MGS4制作组实地训练一行”就更拉风了吧。

今早我才得知，东道主大森君虽然住的很近，但还是驾驶爱车来到旅馆和大家同宿。从家里直接过来完全没有关系的嘛，可能是考虑到团队活动不能搞特殊化的原因吧，想的真是太多了，不过确实值得佩服。

虽然只睡了一个晚上，但却分成了几个小队，以小队为单位吃饭、睡觉。你能忍受和鼾声震天的人呆在一起么？你会把自己的生命托付给这样的人么？这也是训练的内容之一。

第二天的训练开始了！主要是以小队为单位进行项目训练。但是由于今天的内容也在保密范围之内，所以很抱歉，不能写在这里。

我所属的小队在进行射击（BB弹）对抗的时候，有人受伤了，很不幸，那个人叫村秋。没想到连BB弹也这么危险。

被打到了护具与护具之间的空隙处，只能说是运气太差了。用红药水进行消毒后，作了一下紧急处理。

今天的午饭依旧是便当，自己制造的垃圾要一概带走，包括剩饭，所以，虽然和昨天一样没有食欲，为了不剩，还是努力把饭菜都吃干净了，不管三七二十一，一股脑塞进嘴里，喝口水，就跟吃药差不多。“自己的垃圾（包括排泄物在内）要全部带回去”，这是潜入任务中的特殊部队的铁律。

训练间隙的休息时间。试了试最尖端的设备——“防弹衣”和“声纳仪”，装备穿在身上的新鲜感令我喜悦之情难以言表。

小岛组的人都可以轮流试穿一下，我当然也轮到了。新型“防弹衣”主要是为突击作战设计的护身型防弹用品，前后各有两个大约4公斤重的钢板，可以挡住从正面射过来的子弹，钢板与钢板之间有软甲连接，虽然这个地方是个软肋，但如果不是近距离射入的话，也可以保证不会受到致命伤害。再加上各种防护机关、无线电通讯装置，总重量达到了20公斤。虽然十分沉重，行动不是很方便，但是有块大钢板在胸前，感觉特别安全，心里踏实了好多。“声纳仪”是一种可以增强对外界声音的感知能力的耳机型装置，戴上以后，可以清楚地听到周围的脚步声和其它一些细语声。当遇到爆炸等刺激性的声音时，它可以自动识别，并且将这些声音排除掉。所以很适合在射击时或附近发生爆炸时佩戴，可以更清楚地听到友方的声音和上级的指令。

第二天训练时大家使用的都是MP5标准步枪。虽然使用的枪支都一样，但是可以自由挑选枪支的周边配件，以在训练中使用。之前，一个同事建议我使用附带枪托垫肩的配件装备，我当时还很纳闷，直到训练开始都不明白为什么。后来我才明白，趴在地上射击的时候，要稳定准星，固定枪身，将枪把放在地上的话，在地上只有一个支撑点，不管是瞄准还是射击都不会稳定。使用一种三点支撑的配件装备当然最好，但是那个又太麻烦了，不适合我。在尝试同事推荐的那款带垫肩的枪托的时候，真的令我非常惊讶，不仅可以很好地起到固定的作用，而且枪托的后面还有一块软橡胶，可以很好地保护肩膀，同时还能减轻射击时震动产生的后坐力。总之，非常好用，小巧灵便，跟MP5正相配。



在夕阳落山前的16点左右，训练终于全部结束了。大家再次搭乘巴士，踏上归途。大家都没有受伤（除了村秋），能够安全的完成训练，这比什么都好。毛利教官，各位教官们，你们辛苦了。

这个时间正是道路堵塞的时段，觉得东京离我们是那么的遥远，大家辛苦了！祝大家做个好梦！

晚上19点30，到了总部。比起肉体上的劳累，感觉还是精神上更加难受，我就这样带着一颗疲惫的心，回到了小岛组——我的“家”。

安全返回。长出了一口气以后，却不能就这样松懈下去。小岛组这里还是战场，《MGS3》的制作现场这里还处在临战状态，赶快转换一下心情，投入新的工作。这是和训练完全不一样的“属于我们的真正的战场”。

训练过后，小岛组的工作间留下了好多手套等用过的脏服饰，就好像在洗衣房等待被洗似的。小岛组由木材厂又变成了洗衣房……

心神合一的训练

这次参加训练的小岛组共有37人，包括3名摄影师和4名教官。分成9个队，每队4、5个人，我所在的小队有小新（建议我用枪托垫肩的那位）、村秋（受伤的那位）和健一郎。小新在《MGS3》的时候就跟我一队，我们已经一起参加过好几次的野外集训了。《MGS2》、《MGS1》的训练，我们都在一起，那简直是灵魂与灵魂的交往，顺便说一句，在特别情况下，我们甚至可以不用语言来沟通。

行进队形是这样安排的，小新处于排头兵的位置，身为队长的我跟在他后边，之后是健一郎，队尾是村秋。在之后的拯救人质训练中，大家要攻入敌人占据的堡垒。

我们的计划是这样的，先由健一郎投掷烟雾弹，然后大家一起突入。在实施计划时，健一郎向村秋做出“到我前面来”的手势，而村秋却误以为是“突入开始”，结果，还没有使用烟雾弹，村秋就一个人突入了进去，受到扫射的村秋立刻“死亡”，退出了训练。在烟雾弹的烟雾散开以后，想要突入的我们却听到里面的机枪突突突地响个不停，多耽误一秒钟，人质就多一分危险，烟雾中，小新叫道，“进入吧！”我答道，“好。”于是我们两人并肩冲了进去，但也是几乎在一瞬间就一起被击中了。如果这是真的子弹，这一瞬间头脑中会不会浮现出一生中的浓缩画面呢？

这次的人质训练，拯救人质并不是重点，重点是建立与队友之间的信任感。做到一个小队的人心神合为一体的状态。

在《MGS3》野外训练的时候，我和小新就被分到一组，那时候他是个排头兵，我依然是队长，我们已经有好几次一起赴死的经历了。

2天的时间，大家构筑了一层相当深厚的信赖关系。在公司他们也许还要一起创作很多年的游戏。这不仅仅是一般的公司同事之间的关系，这一切都拜这次训练所赐。

名越武艺帖

世界是你们的，也是我们的，但归根到底是你们的。

Vol.17

「以后要成为游戏制作人」，已经有越来越多的年轻人很早就立下了这个志愿，名越针对这个现象，专门为这些年轻人写下了一篇建议性的文章，希望大家能从中受到启发，获得帮助。 □责编/蔬菜汁



第十七回 写给未来的游戏制作人

不知道一直看我的连载的读者都是些什么样的人，之中一定有希望以后致力于游戏业的人吧，那么，我想对那些梦想有一天能成为游戏制作人的读者说一些话。

首先说一下，为什么会突然选择这个题目，来写这篇文章呢？前几日，碰到了一个学生，他问我，“现在，在我这个学生阶段，应该先做些什么呢？”（这家伙貌似是个跳跃思维的人）

于是，我问道，“什么？为什么做准备呢？”“当然是为了以后能成为游戏制作人了。”我接着问道，“那具体想做什么工作呢？角色设计？程序编制？游戏企划？”“游戏的总策划（导演）不行么？”“没有经验的话，不可能直接当游戏的总策划（导演），不过可以先做企划，这是一条近路。”我从我的亲身经验对他的提问进行了解答，不过那家伙好像完全不满意的样子。那时候，我就反复的思考一个问题，特别是很多学生中间提出的，“我应该做些什么？”因为每次回答他们提出的这个问题时，大家都表现出或者是意犹未尽或者是很不满足的样子。这次就借这个机会，把成为职业游戏制作人之前应该做的一些准备，以及做这些的理由，真心诚意地传授给大家。

以前曾经发生过这样一件事，在一个发布会的会场，我遇到了一个20岁左右的青年男子，他主动与我搭讪，然后忽然说，“能不能请您看一下我制作的企划案？”就在一瞬间稍微犹豫了一下（因为不想说一些拉皮的话耽误时间），索性当时也没什么事，于是就把青年的企划书拿了过来。

说一下我看过之后的整体感觉。内容谈不上很细致，但是游戏的具体规则构想的十分缜密，不过选材太普通了，没有什么看点。人物设计和设定方面很有自己的一些独创性，不过充其量也只是把既有中的人物角色进行了替换而已，很难把玩家带入那种游戏的气氛之中，结论是，很难大卖。我将以上的想法原封不动地搬给面前的青年，他突然一下子变得十分愤慨，然后说了很多。

总之他说了很多很多，说的有点支离破碎，我正在琢磨，“他到底想说什么呢？”这时候青年开始最后总结性地说了一句话，“要是给别的制作人看，一定会不一样的。”在众多我都来不及思索的怨念中，只有这句话，我最赞成，“嗯，最重要的问题就在这里，他们也许会给出不一样的结论。”青年露出一副还想说什么的样子，其实他的意思我明白，我的回答，在他看来充其量也就是我自己的哲学思考罢了，如果把这份企划书给别的制作人看的话，也许会得到不错的评论，嗯，不是也许，是一定会。其实我很想对他明说，如果有发脾气的时间，还不如赶快去给别的制作人看一下，但凡是有游戏制作经验的制作人，相信都会在这份企划书上做出自己的答案，还可以的地方画个○，很糟糕的地方画个×。其实我不过是比较直白一些罢了。最后，本以为他会走了，没想到他又问道，“那么我会去问问其他人的，如果想做出好一点的企划的话应该思考些什么问题呢？”“那要看你的消费群体和具体方案来定，嗯……”我有点火大了。作为一个游戏制作人要考虑很多的因素，收支预算、商品的定位、创新性、技术方面要达到的目标课题等等，一个成功的商品要在建立在一系列具体的调查数字的基础上，好的企划案也要经过相当仔细的研究。把这些说给这位年青人听的话，一定会引起他的困惑。于是我简短地说，“还是做一些现阶段你觉得力所能及的事吧。”青年接口道，“确实是这样。”不过我总觉得他有点不满意的样子，之后我也想过，一旦遇到这样的情况，应该怎样回答好呢？那以后我就开始留意这个问题，走了一些弯路以后，终于被我找到了一个还算不错的结论。

如果他问“现在我应该做些什么好呢？”我就回答“做你觉得应该做的事就好了。”有点像禅语，给人以很大的想象空间吧。我来具体的解释一下，首先确定自己以后要发展的专业方向，学习相应的专业知识，道理很简单，没有不会画画的人物设计师，也没有只会一点初级电脑知识的编程人员。虽然谁都明白这个道理，但是有时候不点出来还是不行。有时候，想象是一个很广阔的领域，发挥你的想象力可以得到很多宝贵的东西。

光是学书本上的知识是远远不够的，不亲身体验一下制作现场的氛围，就不会真正领悟。企划人员就必须多做一些企划的练习。其他程序制作人员、CG效果的制作人员也一样，多进行实战。做什么方面的企划呢？最好不要拘泥于狭隘的范畴，不要太在意形式，做自己喜欢的，一定要相信自己的作品能给人带来最大的快乐，有时候自信也是成功作品的一个重要支柱。游戏真能大卖么？怎样做才能让游戏大卖呢？不同的公司，制定的方针也不一样，而且会随着时代而发生变化。因此，做好自己的工作，不要有杂念这点很重要，即使有幸进入了专业的游戏公司，也不要拿出专业者的姿态，这是不行的。

“也许我并不适合进入游戏这个行业吧？”也许有一天你会突然有这样的想法，这并不是一件坏事，至少可以检讨一下自己目前的心态。人生总会经历一些选择，在刚踏出校门面临毕业的时候就要他选择出一条适合自己的正确的道路，这似乎并不切合实际。大多数年轻人都是随大流，看别人做什么自己也做什么，上面已经说过了，其实，做自己喜欢的事情就好了。

年轻人有很多优势，学习状态、身体都处于顶峰，如果要利用好这些的话，前途不可限量。另外，其实真想做好游戏企划的话，青年人最好不要跟风，应该写出自己身边熟悉的事情，能够引起同龄人共鸣的最好。一般能打动人的都是很平凡的小细节，而不是轰轰烈烈的大事件。总之，走弯路是不能避免的。每个年龄段都会遇到这样那样的困难，我最近就一直在为如何通过制作游戏来培养新人、营造一些新要素而苦恼。稍微有些跑题了，不好意思。那么最后再对年轻人说一些我的建议吧。

人不可能在生活方式上对各方面进行探索式的行进，也就是说没有办法对各个领域进行尝试，最后找出适合自己的路，只要在最初找到自己想要的，然后向着这方面努力，最后就一定会有收获。因此，最重要的首先是“真正想做的。”到底是什么。以后可能会在这方面引出很多岔路，即使是在看不见明显的前途的情况下，也还是会说，“我想做这个。”这就是激情的最好印证。之后，根据自身的特点来具体展开行动就行了。

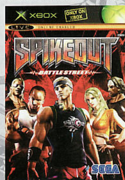
在我年轻的时候，我有很多没能体验到的经验，这是很令人遗憾的事情，不过，这已经足够了。我觉得，只要自己拥有热情，即使不具备特别突出的才能，最后也能够做出好的作品来。一定会的。那么下次再见吧。

名越History

《spike out》

1998年/街机

这是一款可以供4人同时进行游戏的动作游戏，因为可以与素不相识的人一起进行挑战，所以刚进入街机游戏厅就迅速博得了人气。可以通过不同的手势，在游戏中与不认识的人进行沟通和交流，也是一个大胆的创新，在网络游戏还没有普及的那个年代，堪称经典，过了几年以后这种能够在游戏中交流沟通的模式会迅速的蹿红，这确是当时的很多人所没有想到的。极为爽快的游戏性，甚至连杂鱼都拥有自己的名字，让很多玩家为之着迷不已。依靠本作的高人气，在2005年《spike out——BATTLE STREET》登上了XBOX。



全面盘点非人类主角的电玩魅力

游戏天下の动物公民!!

近期上映的《功夫熊猫》相信很多人都已经看过了。怎么样？是不是被这部片子深深地吸引了呢？片中那几个身怀绝技的动物高手是不是丝毫不逊色于成龙、李连杰这些功夫巨星？特别是主角阿波，除了搞笑的性格和外表，它那种充分利用自身肥胖的武功是不是也让你忍俊不禁呢？游戏版《功夫熊猫》先于电影上市，其优良的品质大大超越了以往的电影改编游戏，于是在看电影之余，我们也可以通过游戏更直接地进入到《功夫熊猫》的世界，去体会虚拟动物世界带给我们的无限精彩。由此，也引出了我们本期的话题——游戏中的动物明星！

由古至今，人类与动物之间存在着两种主要的基本关系，第一是人类出于生命的需要，与动物为敌，猎杀和捕食动物。第二是人类为生活的需要，以动物为友，利用动物为自己服务。这两种关系随着时代的演进,人类已经懂得了生态保护，懂得了人类应该和动物和平共处。甚至在动漫和游戏领域，动物已经和人一样，成为了有复杂的思维和情感的生命，或者是拥有了专属世界，几乎和人类没有任何差别了。

动物用来娱乐人类的历史很长了，从古代就有人饲养宠物，而现在除了猫、狗、鱼、鸟这些常见宠物之外，养仓鼠、猪、蜥蜴、蜘蛛等等比比皆是。与此不同的是，在游戏中，动物们都非常有个性，它们娱乐玩家的方式不仅仅是外表，还有很多内在的东西。从最早出现的《大金刚》到时下非常有人气的《功夫熊猫》，这些动物游戏明星都拥有不逊色于人类角色的受欢迎度。 □文/小沛





领悟了武学真谛的功夫熊猫
熊猫阿波 Po

形象：★★★
作品数量：★
影响力：★★★
当今流行度：★★★★★

熊猫阿波是一家面馆老板的儿子，但因为整天不务正业，所以它的老爸（一只鸭子……）仅仅是让它当面馆的伙计。阿波的梦想不是要做出美味的拉面，而是想要成为武功天下第一的高手。一次偶然的机会，它被村里的乌龟大师指名为传说中能够除暴安良的龙勇士，于是一只胖熊猫学功夫的搞笑历程就这么开始了。

以上又大致重复了一下《功夫熊猫》的剧情，因为知道大家都有所了解，所以也就不用太细讲了。这个电影是非常值得大家去看的，起码它是今年最搞笑的一部片子，而且充满了中国风，大家在观看的时候也一定会觉得非常亲切。关于这部电影，还有一个非常值得一提的。因为这部片子的主题是功夫，那么其中的武打当然也比较引人注目。《功夫熊猫》的武打设计是Rodolphe Guenoden，他是梦工厂的资深动画师，也是习武20年的业余武术高手，练过空手道、跆拳道、以色列军用搏击术，可惜就没练过中国功夫，他关于中国功夫的知识基本上来源于李小龙、成龙、周星驰的电影。他为《功夫熊猫》设计动作的一个基本原则是，不以西方式的魔法来“神化”中国功夫，也不以华丽的慢镜头敷衍，角色们的一招一式必须是写实的，力求真实感、重量感。更重要的是，它们的格斗技巧必须回归到动物的原始本能，于是我们才能看到熊猫阿波在电影里利用自己那一身肥肉使出的独特中国功夫。

在电影上映的同时推出游戏改编作品已经是当下的固定模式了，不过《功夫熊猫》的游戏版确实比较出色，假如没有电影，也可以把它看作是一个非常不错的原创动作游戏。

行动奔跑快如闪电的蓝色刺猬
索尼克 Sonic

形象：★★
作品数量：★★★★
影响力：★★★
当今流行度：★★

索尼克算是世嘉的代表性角色，也算是厂商吉祥物，但长时间以来的人气低迷使得这位老兄也开始成为了世嘉公司的二线角色。索尼克的游戏比较其他的作品，可能会缺乏一些变化，前几代都是一路奔跑，需要玩家对版面有一定的了解。这种背版式的游戏在一段时间里还是比较火的，因为当你记清楚该怎么走之后，那种一气贯通的感觉非常不错。然而时间久了，人们也就烦了，该系列也不得不面临转型的必要。

索尼克对付的敌人实在不怎么固定。别看是一只小小的刺猬，但它的贡献绝对要超过很多人类，因为在后来动不动就是维护宇宙和平一类的任务。我们只能佩服制作人的想象力了，那么多勇士不用，非让一只刺猬去冲锋陷阵。这样的设计有时候也让人觉得这是为了让该系列转型而进行的改变，但却违背了索尼克的一贯风格，让人觉得好像索尼克进错了游戏一样。于是，习惯了以往“奔跑”系列的玩家在新作中找不到过去的影子，而就一般意义上的动作游戏来说，现如今的索尼克又不怎么符合玩家的胃口。

即便如此，索尼克的游戏现在依然在顽强地推出着，并没有丝毫减弱的趋势，特别是这次它和马里奥一起参加北京的奥运会，这个壮举相信所有的中国玩家给予了关注，其人气在国内也得到了小幅提升。



能够与玩家亲密接触的电子宠物
拓麻歌子 Tamagotchi

形象：★
作品数量：★
影响力：★★★★
当今流行度：★

1997年日本BANDAI公司推出了一种全新的微型掌上游戏机——电子宠物（Tamagotchi）。当时有很多人干脆音译为“他妈哥治”的，但这种叫法终归不太好听，因为在游戏中的饲养对象就是一只造型超越现实的小鸡，所以大部分流行叫法是“电子鸡”。在游戏中，玩家需要定时给它喂食、打扫、还要时常逗它玩，如果它生病了也同样需要吃药打针。虽然以现在的眼光来看这款养成游戏所包含的要素非常简单，但在当时绝对是填补了游戏类型的一块空白。以往我们都是操控游戏里的动物明星通关，而这次我们则可以照顾它们，甚至是互动交流。有了这种全新的体验，掀起电子宠物热潮也就不足为奇了。



电子宠物在国内的繁盛维持了大约有3年，可谓来也匆匆去也匆匆。就像VCD刚刚兴起时国内大批厂商开始疯狂投入生产一样，电子宠物一经推出也有无数国内商家开始打它的主意。于是很快，一个电子宠物只需要10元就能拥有。不过在这期间“电子鸡”也有了大量的新同伴，像“电子狗”、“电子熊猫”、“电子恐龙”、“电子猫”等等，可见国内厂商还是动了点脑筋的。就在两年多前，BANDAI公司又推出了电子宠物的升级产品“Returned Tamagotchi Plus”。这款新产品可以模拟宠物的生命周期，并且配有红外线通讯功能，使玩家饲养的宠物能够交朋友、互送礼物、结婚以及生孩子等。这款产品也许不会再受到以前那么热烈的欢迎，但是它曾经的成功已经足够让“Tamagotchi”这个名字永远辉煌下去。

电子宠物最初的形态其实就是一种微型的掌上游戏机，而在现有掌机上推出这样的宠物游戏则是情理之中的事。最值得一提的当然就是《任天狗》系列啦，相比传统电子宠物，《任天狗》实在是进化太多了。一是宠物数量众多，二是加入了大量仿真操作，三是取材于现实动物。也许硬是把它归到“电子宠物”的行列里不太合适，但《任天狗》的确是多少受到了这类游戏的影响才诞生的一款养成游戏。。

以绑架公主为毕生目标的乌龟

库巴 Browse

形象：★
作品数量：★★★
影响力：★★
当今流行度：★★

库巴是马里奥的第二对头，比大金刚厉害的是，它能够喷吐火球，并且有着带刺的龟壳护体。从他的外表来看，绝对不是纯粹的乌龟，不过应该算是乌龟的一种，倒是很像在中国古代用来驮石碑的家伙……

至于库巴的事迹，想想看他都干了些什么吧：绑架，绑架，还是绑架。哦，对了，有时候还偷东西。他绑架过碧奇公主很多次，当然最后的结果都是被马里奥打败。应该向他的执著精神致敬，"屡败屡战"这个词就是对他最合适的评价。不过库巴的脑袋还不算太笨，有一天居然被他想到了一个主意：既然绑架公主不成功，那干脆绑架马里奥得了（《马里奥失踪记》）！可惜的是他忘记了马里奥还有一个弟弟路易，结果这一次是路易打败了他。其实就算他把两兄弟一块儿绑架了，也一定会有另外的角色来主持正义，没准是耀西，没准是蘑菇小弟，也没准是碧奇公主——总之库巴是注定要失败的，谁让他长得丑呢。

不过马里奥是不能离开库巴的，有两个原因：一是因为如果没有他的话也就没有马里奥的故事了，他辛辛苦苦这么多年总也算有点功劳吧！就算是反派，我们也不能歧视呀。二是在《马里奥RPG》里面，他可正经八百是我方角色呢。"敌人的敌人就是朋友"，在一个更强大的敌人面前，库巴也不得不和马里奥结成统一战线了，这也证明了他还是有一定的阶级觉悟的。



号召力遍布全球的黄色闪电

皮卡丘 Pikachu

形象：★★★★
作品数量：★★★
影响力：★★★★★
当今流行度：★★★★★



当初连任天堂自己也没想到会有今天的成就，在第一代推出的《口袋妖怪红/绿》中，就是皮卡丘这样一个不起眼的小精灵捕获了大多数玩家的心。皮卡丘的突然火爆或许并不是偶然，在任天堂最初设计的149号怪物中，这个形似小型啮齿类动物，长着一张天生讨人喜欢的脸的25号小精灵，被绝大多数的玩家所认同。其原因大概就是因为它和现实中的动物比较类似，不会让人觉得"太怪"，而且它"pika、pika"的叫声也非常讨人喜欢。不过从25号这个数字就可以看出，任天堂设计之初并没有把皮卡丘作为游戏的重点，直到它的人气激增之后，任天堂才又专门以它为主角推出了初代作品的最后一个版本《口袋妖怪 黄》。

随着日本《口袋妖怪》动画的热播，这只小精灵的魅力逐渐开始被低年龄层的玩家所接受，随之带动的是女性玩家，标志着这股皮卡丘风潮的到来。从此，皮卡丘不再局限于游戏之中，并迅速占领了饮食业、广告、玩具等等行业。甚至在任天堂战略中的地位已经赶超了老牌明星马里奥。你可以说皮卡丘是一个奇迹，但是皮卡丘的热潮绝对不是偶然。皮卡丘作为任天堂蓝海战略的棋子之一，体现出了任天堂吸引最大数量消费者方面深厚的功力，利用游戏来塑造形象，然后用成功的形象来拓展市场，最后再用积累下来的广泛号召力来推动游戏销量……这可谓是绝对成功的运作范例。前面夸了半天任天堂，似乎我们忘了进一步介绍一下皮卡丘这个角色了。皮卡丘这个形象几乎家喻户晓，但它究竟算是什么动物实在不好说，虽然它长得像小型的啮齿类动物，但终归是个虚拟化的形象，在现实中是不可能存在的。按照游戏中的设定，皮卡丘是由皮丘进化后出现的，而皮卡丘在雷电之石的作用下又可以进化成雷丘。在至今的490多种怪物中，皮卡丘依然保持着人气第一的位置。

与马里奥兄弟一同成长的恐龙

耀西 Yoshi

形象：★★★
作品数量：★★★
影响力：★★
当今流行度：★★★

耀西是一只一直活跃于马里奥游戏系列的恐龙，也是系列主角马里奥的好朋友。马里奥兄弟与耀西的相识可以追溯到他们的婴儿时期，这在《耀西岛》游戏系列中都有清楚的说明。耀西初次登场是在1991年的《超级马里奥世界》里，当时它仅仅是马里奥的坐骑。而第一次以主角身份出现的游戏是益智游戏《耀西的蛋》中，当时是一对应FC及GB的游戏。任天堂又于第二年推出《耀西的甜点》，也是以耀西为中心的益智游戏。到后来的N64以及GBA、NDS上，则接连推出了不少以耀西为主角，或有耀西参加的动作以及运动类作品，由于数量太多，我们也就不一一列举了。

耀西这只恐龙很贪吃，拿手本领是吐舌头、吐蛋和空中二次爬升……听起来有点傻，可这就是本钱，现在人就喜欢这个。你看看人家皮卡丘，看起来像兔子，实际是只耗子，还有红脸蛋，脸蛋还能充电……这不比耀西还傻？可人家就是红了。所以样子可爱而且还有点傻气的卡通角色是很吃香的。单凭这一点，耀西就很有前途。



耀西初次登场是在SFC的《超级马里奥世界》中，不过实际上耀西的年纪比马里奥要大得多，在马里奥还是婴儿的时候耀西就已经开始照顾他了，1995年SFC的《超级马里奥世界2》里面就说到了这段历史。耀西也有专门属于自己的游戏，那就是N64上的《耀西的故事》，而在这个故事中马里奥甚至还没有出生。不过马里奥的老对手库巴倒是已经出现了，他偷走了耀西的"快乐树"，于是耀西只好出发去把树找回来。大家可能会发现，凡是耀西的游戏，其风格都非常清新，充满童趣。这种感觉是现今许多游戏所不具备的，因而越显珍贵。耀西目前并没有太多独立的作品，每代任天堂的主机上，以它为主角的游戏都不过那么一两款。大概主要是开发不够努力，其实这个家伙是很有潜力的，它的人气在马里奥家族中也排在前几名。

旋转如疾风闪电的橙色袋狼

古惑狼 Crash

形象：★★
作品数量：★★★
影响力：★★★
当今流行度：★



古惑狼Crash是只出生于1996的橙色袋狼，以它为主角的系列游戏已经在全球销售超过3000万套，堪称是世界上最受欢迎的卡通角色之一。"古惑狼"这个名字不知道最早是谁给Crash起的，让人很容易想起"古惑仔"。古惑这个词是在广东和香港比较流行的词，也就是指那些小混混，大概Crash的样子看起来不怎么正派，所以才被冠以"古惑狼"这个名字。而它的本名"Crash"的意思碰撞、坠落，反正就是给人一种火爆的感觉。它所登场的游戏作品数量不少，同时还偶尔兼职赛车手，也是个上天入地无所不能的家伙。它的出现大概是为了跟马里奥叫板，但终归能力有限，能有如今的成就已经相当不错了。

古惑狼的敌人非常固定，就是那个妄想统治世界的杂毛博士（怎么那么多坏蛋都是高学历？）。而它的同伴数量非常有限，大多数都是独自作战。古惑狼系列的游戏场景跳跃性非常大，有远古的恐龙时代、充满神话色彩的阿拉伯世界、中国的长城、鲨鱼横行的海洋、埃及的陵墓以及未来的科幻都市等等。古惑狼每次都要在不同的场景去挑战各个棘手的BOSS，通过战斗来学习新的技能。一般到了后期，这个家伙也就跟超人差不多了。古惑狼和索尼克一样不属于人类，但却都和人类中的坏蛋在作斗争，最终目的也是要维护世界和平。一只原本应该性情残暴的狼，却能够做出这么正义的壮举，我们确实应该对其脱帽致敬。

很不幸的是，古惑狼这个系列的作品也已经度过了生命中的最高峰。现在的新作推出速度大不如前，而且游戏缺乏创新，很难再让人提起兴趣。最新的《古惑狼 泰坦》更是换了制作公司，从人物的形象到游戏风格都有了不小的改变，大概原来的厂商也希望古惑狼借此重获新生。

身体娇小却富有智慧的黄金鼠

哈姆太郎 Hamtaro

形象：★★★
作品数量：★★
影响力：★★
当今流行度：★



哈姆太郎涉猎的游戏非常广泛，有单纯的养成，有动作冒险，有益智类小游戏，也有运动类的合集。很多认识哈姆太郎的人其实并不是游戏玩家，因为它最初成名是在动画片中，其后又转战玩具、游戏等市场。

哈姆太郎是一只具有永无止境好奇心的黄金鼠，它是一位小学五年级的小女生春名露的宠物。有一天哈姆太郎跟着小露她们搬到新家，基于好奇，哈姆太郎展开对新环境的冒险，因而认识了野生黄金鼠大老板和小佳的宠物哆哆，经由大老板的介绍，哈姆太郎认识更多的哈姆好友，并在大老板家中成立了哈姆好友的秘密地下基地。和哈姆太郎一样，哈姆好友都是一群既聪明又独一无二的黄金鼠，哈姆太郎每天都会从家中偷溜出去，和哈姆好友们一同玩耍，有时还会展开黄金鼠的史上大冒险，每天的生活都充满了欢乐刺激与友情。虽然哈姆太郎不会说人类的话，但它和小主人小露却可以非常了解对方，对他们来说，搬到一个新城市，是面临一个全新的世界和全新的挑战，和新朋友每天过着快乐的日子。



哈姆太郎的人气如今有明显的下降趋势，如果厂商不愿意继续下大力气进行宣传的话，一个角色的人气是不会维持太久的。现在哈姆太郎的相关动画、游戏作品几乎都不再推出了，喜欢哈姆的玩家不要太伤心啊。

经久不衰的动漫游戏界神话

哆啦A梦 Doraemon

形象：★★★
作品数量：★★★★
影响力：★★★★
当今流行度：★★★★

哆啦A梦也称机器猫，来自于日本著名漫画故事，故事中的哆啦A梦是一只来自未来世界的机器猫，用自己神奇的百宝袋和各种奇妙的道具帮助主人大雄解决各种困难。哆啦A梦的故事将人们带进一个奇妙、充满想像力的世界。因此，它能作为一个常青的形象，伴随几代少年儿童的成长……这样的剧情介绍大家还满意吗？估计没有人不知道吧！



哆啦A梦最初是由两位漫画家合作创作出版的。他们是藤本弘和安孙子素雄。1969年，哆啦A梦首次被小学馆作为长篇连载漫画出版，自此，这个可爱的机器猫就越来越受到广大观众的喜爱。当首部哆啦A梦动画片于1979年在日本播出时，全日本随即掀起了哆啦A梦的热潮。尽管在早期的时候曾经有过几年萧条期，但是经过几十年来的努力，最终在日本取得了空前的成功。随后第一部哆啦A梦电影版在1980年推出，除了2005年外，每年春季都有一部电影在日本发行。

1991年，哆啦A梦登陆中国大陆，当时都称它为“阿蒙”（前期）、“机器猫”（后期）。而“叮当”或“小叮当”这种叫法在台湾十分流行，香港也是如此。据说香港人喜欢在颈部坠个东西祈求平安，他们把此物称做叮当；而机器猫身上正好挂着一个大铃铛。同时，机器猫早期被各国引进时都分别使用不同译名，以便当地少儿接受。哆啦A梦在藤子先生的笔下永远保持着亲切友善的形像，很受各国儿童欢迎，根据家藤子・F・不二雄的遗愿，世界各地把他笔下的这个可爱的蓝色猫型机器人统一使用本来响亮的名字哆啦A梦。



哆啦A梦的游戏有多少呢？实在是数不清了！从FC到现在的Wii、NDS上都有相关作品。其类型也非常丰富，动作类、角色扮演类、射击类、桌面游戏等等。这部动画是日本东漫作品中延续时间最长的，其游戏的推出至今未停，大概人们都喜欢那种充满幻想的世界。

让妖魔闻风丧胆的斗战胜佛

孙悟空 Sun Wukong

形象：★★★
作品数量：★★
影响力：★★★★
当今流行度：★★

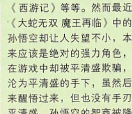
孙悟空，又称孙行者，是唐僧的大徒弟，会七十二变、腾云驾雾。一双火眼金睛，能看穿妖魔鬼怪伪装的伎俩；一个筋斗能翻十万八千里；使用的兵器如意金箍棒，能大能小，随心变化，小到绣花针，大到顶天立地。他占花果山为王，自称齐天大圣，搅乱王母娘娘的蟠桃盛会，偷吃太上老君的长生不老金丹，打败天宫十万天兵天将，又自不量力地与如来佛祖斗法，被压在五行山下五百多年。后来经观世音菩萨点化，保护唐僧西天取经，一路上降妖伏魔，历经九九八十一难，取回真经终成正果，被封为斗战胜佛。



我们是在说《西游记》吗？当然，孙悟空就是《西游记》中最为传奇的一个神话角色。不过在游戏当中，我们的猴哥可就被塑造成为了不同的形象。中国的古典名著对日本影响很深，在四大名著中影响最大的就是《三国演义》和《西游记》。不过日本人对待《西游记》的态度却不是那么严肃，于是我们经常可以看到在他们拍摄的影片中，唐僧往往是个女的，沙僧简直就是河童，而悟空也不是那么上天入地无所不能……

FC时代的《西游记》类游戏都是以孙悟空为主角，但设计的外观完全和齐天大圣扯不上关系，简直就是个小猴子。而我们见到的第一个比较忠实于原作的游戏，恐怕就是街机版《释厄传》了，其后PS上还有战略版的《西游记》等等。然而最近《大蛇无双 魔王再临》中的孙悟空却让人失望不小，本来应该是绝对的强力角色，在游戏中却被平清盛欺骗，沦为平清盛的手下，虽然后来醒悟过来，但也没有手刃平清盛。孙悟空的智商被降低了不说，连能力方面在游戏中也不是那么突出，这实在让中国玩家的感情无法接受。





用奇特造型玩具打开游戏市场

茶犬 Tea dog

形象：★★
作品数量：★
影响力：★
当今流行度：★★



茶犬系列玩具是日本世嘉玩具公司于2002年开始推出的系列卡通形象，目前已经有七种茶犬和四种茶猫出场，现在也是颇有人气的形象。

以茶犬为主题的游戏目前有那么一、两款，但素质实在太低，完全没有推荐的必要。这肯定要归罪于世嘉的开发力度不够，又或者世嘉原本的意图也不是让它进军游戏界，仅仅是用游戏来提高茶犬的形象人气罢了。

茶犬家族目前的成员有：适合喜欢悠游自在，个性呆呆的绿茶犬小绿。性格温柔，很爱美的花茶犬小花（女）。性格天真却喜欢耍酷的乌龙茶犬小龙（男）。个性富有正义感，感情丰富，容易流泪的红茶犬阿尔(男)。怕寂寞爱撒娇的奶茶犬恰伊(男)。虽然喜欢挖苦人，但其实是很重感情的咖啡犬卡非（男）。无论和谁都能很快变成好朋友的麦茶犬小姆（男）。以及全球唯一由日本授权、麦当劳独家设计的茶犬新成员麦当劳茶犬—小麦（男）。

日本的《元气小茶犬》系列卡通就是以七只不同造型的狗来代表不同的茶品种，内容是以几只茶犬所代表的性格通过故事方式呈现欢乐生活等趣事。茶犬们首次在中国登陆是在2006年1月由少年儿童出版社翻译出版了茶犬STORY 系列丛书介绍了除了麦茶犬小姆之外的茶犬们。而在2006年1月中旬起，麦当劳也推出了“开运御守茶犬”系列玩具，共包含8款不同的茶犬造型玩具。2006年9月，肯德基也推出了最早出现的5个茶犬的玩具。由此可见，茶犬果然没有把重心放在游戏上，仅仅把游戏当成提升人气的手段罢了。

铁拳系列经典功夫"情侣档"
熊猫&狗熊 Panda&Kuma

形象：★★
作品数量：★★
影响力：★★★
当今流行度：★★★

在《铁拳》系列中，熊猫和狗熊看起来算是"同一个角色"，因为它们同在一个选人格内，而且功夫完全一样，就像是一个角色的两套服装。但事实上它们的确是两个角色，而且之间也有千丝万缕的关系。



熊猫是凌晓雨的宠物兼保镖。因为在第五届铁拳王武斗大会中发生了很多事，而且最后想要阻止三岛家生变的计划也没有成功，所以晓雨显得相当没精神。对她这个样子感到相当不忍的熊猫，努力思考要如何才能让晓雨恢复以前的活力。最后它的结论是：只要把失踪的风间仁找来跟她见面，晓雨就一定会恢复活力。因此，熊猫运用各种手段寻找仁的下落，但这并不是一件简单的工作。某日，晓雨突然兴冲冲地跑来找熊猫，说想要参加下一届铁拳王者武斗大会。虽然不知理由为何，不过只要晓雨高兴的，熊猫一定会帮助她的，于是，熊猫再次陪凌晓雨踏上比武的征程。



……前面回顾了一下《铁拳》系列中熊猫的背景故事，结果发现格斗游戏中的所谓故事还真是苍白……狗熊和熊猫不同，它似乎更加复杂一些。狗熊是三岛平八的宠物，它非常喜欢熊猫，虽然自从3代开始就一直被熊猫无情地回绝，不过它还是义无反顾，不知道这次的《铁拳6》是不是能够告诉大家一个结果。

傲视天下的动物王国首领
狮子王 Lion King

形象：★★
作品数量：★
影响力：★★
当今流行度：★

《狮子王》于1994年6月15日在美国上映，是迪斯尼公司的第32部经典动画片。主角为一头名叫"辛巴"（Simba）的狮子。本片从莎士比亚的《哈姆雷特》获得灵感，利用了当时最先进的2D动画技术，并且配上宏伟的交响乐，融合非洲当地原始音乐，荣获1994年奥斯卡最佳原著音乐和最佳电影主题曲两项大奖，成为迪士尼动画的里程碑作品之一。《狮子王》这股热浪随后席卷世界各地。此片配置了27种不同语言，在46个国家和地区都受到观众的热烈欢迎。在欧洲、拉美和非洲的20多个国家，该片成为历史上最受欢迎的英语影片，《狮子王》现在是电影史唯一进入票房排名前十名的卡通片，总票房收入现已超过7亿5千万美元！



鉴于这部动画的大获成功，相关的游戏作品也迅速推出。FC、SFC、GB、MD等等主机上都有它的身影，只不过这些游戏都是动作冒险类，而且游戏非常相似，姑且算是跨平台作品吧。直到《王国之心》系列推出，辛巴才在电玩界有了新的表现。

辛巴在游戏中的戏份虽然不少，但却在这几代的作品中都无法进入主角的行列，大概就是因为它太贴近真实了。

军用武装改造生物兵器
袋鼠罗杰 Roger Jr.

形象：★
作品数量：★★
影响力：★★
当今流行度：★★

前面说了《铁拳》系列当中的熊猫和狗熊，作为系列出现频率第二位的袋鼠罗杰似乎也应该在这里稍微提一下。《铁拳》系列是目前比较流行的3D格斗游戏中少有的让动物参加的游戏，除了熊猫、狗熊和袋鼠之外，早期还有和袋鼠属于同一角色的恐龙和隐藏角色小恐龙阿贡，而3代的BOSS更是一个集合了多种动物于一身的怪物，但是它们出现率太低，所以我们就不多说了。不过在这里需要澄清的是，豹王King和他的师傅铁甲豹王可不是动物……他们在3代的结尾动画中都曾把头套拿下来过，绝对是百分之百的人类，只不过叫声太像豹子了。

前面扯了那么多，下面开始好好介绍一下袋鼠罗杰。《铁拳6》中的罗杰我们还不很清楚，但《铁拳5》中的它已经不是最初的那只了，它是在DNA改造工程下诞生的军用袋鼠第二代——罗杰Jr.。初次登场的袋鼠是三岛财团高科技研究所制造的军用动物，其在打完第二届铁拳王者武斗大会之后，它的小孩Jr.也顺利诞生，一家三口过着平稳和乐的生活。但是某一天，罗杰突然被不知名的人士带走了，只留下太太和孩子，于是罗杰Jr.钻入妈妈的袋中，决定参加大会。



以此看来，《铁拳5》中"Roger Jr."这个名字指的是那个小袋鼠，而大个儿的不过是初代罗杰的太太。袋鼠这个角色在《铁拳》系列中的人气不是很高，除了它的上肢太短外，整体能力也偏低，而且外观上也没有多少吸引力。如果它的实力还不被提升的话，恐怕以后的《铁拳》系列也就看不到它的身影了。

迪斯尼最先被人所知的经典
米老鼠和唐老鸭 Micky&Donald

形象：★★★
作品数量：★★★
影响力：★★★★
当今流行度：★★

《米老鼠和唐老鸭》是一部风靡全球的喜剧动画片，收视率曾一度居世界之首。片中以米老鼠、唐老鸭、大狗布鲁托的生活为主要线索，通过它们一系列不连贯的、片段式滑稽遭遇，运用拟人的手法向观众展现了一个个令人捧腹的小品段落。中国的孩子认识迪斯尼就是从这部片子开始的。



米老鼠大概是世界上最出名的老鼠。1928年在世界上第一部有声动画《威利汽船》中米老鼠就正式登上银屏，从此进入娱乐业。米奇以其随和、快乐的天性成为孩子和家庭心目中永远乐观的卡通形象并为人们所钟爱和信任。米奇同时又担任了近期《米奇妙妙屋》中的主角，他鼓励他的朋友和观众坚持寻找生活中问题的答案。尽管米奇具有多样的性格，但是他是每一个人的好朋友。他的感召力和友善使他成为妙妙屋的中心人物，而他的亲切和丰富情感使他成为史上最受欢迎的卡通形象。

唐老鸭的性格比较有特点，它易怒、急躁，偶尔特别的好战，唐老鸭以好与人争执而著称。尽管唐老鸭脾气暴躁、易于争吵，但是他却一直拥有一批好朋友在他的左右，更不要提那些争先恐后一睹他暴脾气和诙谐表演的忠实粉丝。专业地来讲，唐老鸭第一次登上银屏是在1934年的《三只聪明的小鸡》中，唐老鸭与众不同的声音让他成为了年度传奇人物，并为他赢取了包括1943年奥斯卡奖"Der Fuerhrer's Face"在内的多项奖项。

米老鼠和唐老鸭的游戏其实在以前都是各自推出的，它们俩很少同时出现在同一款游戏当中，而且各自的游戏基本都是动作类。直到后来由迪斯尼与SQUARE合作制作的游戏《王国之心》中，两个人才真正凑到一起，并且共同创造出游戏界的一个全新的经典游戏系列。



《王国之心》里不仅仅是唐老鸭和米老鼠，而是几乎动用了玩家们常见的所有迪斯尼卡通人物，并结合了SQUARE传统的RPG要素，呈现给玩家一个超梦幻的世界！现在的米老鼠和唐老鸭已经没有再推出新的原创游戏了，但仅仅这一个《王国之心》就足以让它们俩的光辉继续照耀下去。

最擅长调皮捣蛋的搞怪猴群
哔波猴 Bibo Saru

形象：★
作品数量：★★★
影响力：★★
当今流行度：★★

哔波猴也是SCE自家推出的电玩形象，和井上多罗可以并列为SCE的电玩角色代表。不过哔波猴并不是单一的个体，它的数量种类简直是数以百计，并且特色不一。但总结起来，这些哔波猴的共同点就是喜欢调皮捣蛋，总是做一些破坏的事情，令人非常头痛。

哔波猴最初登场就是PS版的《捉猴啦！》，至今包括PS2平台的《捉猴啦2》、《捉猴啦3》以及PSP掌机平台上的《哔啵猴学院》系列、《捉猴P》、《哔波猴赛车》等等，作品数量已经突破了10款。哔波猴的恶搞之处在游戏中随处都有体现，比如充当记者乱报一通，然后在美式足球场上上演的滑稽比赛，模仿小红帽与大野狼。更好笑的还有到处借助电影片段来恶搞的情节：拿着武士刀追杀仇人的新娘（电影《杀死比尔》）以及扮演穿梭在高楼之间飞檐走壁的蒙面英雄（《蜘蛛侠》）等等，绝对是众多游戏作品中少有的恶搞之作。

但以往的哔波猴游戏都不是以哔波猴为主角，他们充其量就是"杂兵"，玩家的任务就是把它们全部捉住。而到了PSP上，终于出现了四款以哔波猴为主角的作品，分别是《哔波猴学院》系列、《哔波猴赛车》、《猴子爱作战》。《哔波猴学院》纯粹是小游戏的集合，没有什么可说，《哔波猴赛车》则是款效仿《马里奥赛车》的作品，对于猴子的个性也没有太多表现。唯独在《猴子爱作战》中，玩家才可以亲自控制这些平时调皮捣蛋的猴子来进行游戏。在本作中，猴子变成了游戏的主人公，这在系列作品中是不多见的。游戏中有200种以上的猴子可供玩家选择，玩家以此便可以体验不同猴子的特点了。



哔波猴系列在PS时代算是个起步，而PS2时代则开始越来越成熟，如今的PSP更是佳作频传，并且游戏的类型也有不小的拓展。相信未来的哔波猴还会不断为玩家们带来新的惊喜，大家可以耐心等待，看看这些猴子还会带来哪些搞笑的作品。

爱吃披萨的四只绿色正义忍者
忍者神龟 Ninja Turtle

形象：★★
作品数量：★★★
影响力：★★★
当今流行度：★



《忍者神龟》在03年推出了最新的动画作品，但给我们留下深刻印象的却是在大约20年前首次在国内播放的长篇动画片。《忍者神龟》讲述了在纽约市一条大街的地下管道里住着四只功夫高强的忍者神龟和他们的老师斯普林特。为了维护正义，保卫城市家园，他们与不同的邪恶势力展开了激烈的战斗。这四只神勇无比、所向无敌的小乌龟，居然以文艺复兴时期四位大师的名字命名，倒是在当时来说非常好记。而以忍者神龟为主题的游戏在当时也非常流行，FC上的初代作品《激龟忍者传》做得非常优秀，让很多玩家都喜欢一起讨论它的玩法。而从2代开始，该系列转变为横版动作过关，流畅的过程使之成为玩家们必玩的作品。《忍者神龟》的游戏在FC、SFC时代最为繁盛，推出的游戏在10款左右，而到了PS2时代，虽然此类游戏还在推出，而且游戏质量进一步提高，但似乎人气已经难以再度提升。直到去年上映的电影，似乎才让这些乌龟又火了一把。

给予世界色彩的天照大神
天照 Amaterasu

形象：★★★
作品数量：★
影响力：★★
当今流行度：★★

天照大神，又写作天照大御神。是日本神话传说中最核心的女神——太阳女神，被奉为日本皇室的祖先，尊为神道教的主神。据《古事记》和《日本书纪》记载，伊奘诺尊在逃离"黄泉国"的归途中，于筑紫桔之小门的阿波岐原洗刷污秽时，洗左眼生出一美丽女神。因女神出生时光辉耀天照地，伊奘诺尊甚喜，将其命名为天照大神，送她八坂琼曲玉，并命其司理高天原(诸神所居之处)。

《大神》这款游戏自然是取材自日本民间神话，玩家将要操作以日本神话中的太阳神天照为名，背上背有日本三神器之一的八咫镜的狼为主角，打倒敌人，让世界重新回复为生意盎然的彩色世界。本游戏的画面以特殊的水墨着色法所构成，加上充满和风的配乐，交织成这款风格独特的作品。但令人不解的是，这个游戏最终莫名其妙落了个"叫好不叫座"的尴尬局面。



捧红马里奥的任天堂元老
大金刚 Donkey Kong

形象：★★
作品数量：★★★
影响力：★★★★
当今流行度：★★★



大金刚与电影中的经典角色"金刚"一样，是一只绑架美女，爬上高楼的大猩猩。初代留给人的印象最为深刻，就是使用木桶、火球来阻止马里奥前进的家伙。在FC时代之后，大金刚终于摆脱了作为马里奥宿敌的命运，开始了自己的专属冒险作品。

如果没有历史名作《大金刚》，恐怕就没有现在玩家们耳熟能详的《超级马里奥》。《大金刚》这部作品其实是使用了当时面向欧美市场的街机游戏的原程序而制作出来的。原本的计划是将美国著名动漫题材《大力水手》搬上游戏的。但是由于版权上的问题，无法使用《大力水手》中的人物，于是马里奥和大金刚这两个原创人物就此诞生。游戏中大金刚扮演《大力水手》中布鲁特的角色。即便如此，大金刚也看不出是一个残忍的邪恶角色，相反却是一个幽默搞笑的可爱角色。

任天堂当时打算在大金刚这个角色上投入资本，使其有朝一日成为任天堂的招牌。以至于在《大金刚Jr.》中，任天堂不惜牺牲马里奥来扮演绑架大金刚的坏人。游戏内容是大金刚的儿子大金刚Jr.营救被绑架老爸，与马里奥宣战的故事。之后，大金刚离开了马里奥宿敌这个位置，又领衔主演了《超级大金刚》和《大金刚手鼓》等游戏，而逐渐成为任天堂可爱的招牌角色之一。由于其强壮、可爱兼备的特点，大金刚终于成为了游戏明星，至今仍不断有新的作品问世。

喜欢陪你聊天解闷的小猫
井上多罗 Toro Inoue

形象：★★
作品数量：★★
影响力：★★
当今流行度：★

这只叫做井上多罗的小猫，和索尼克、马里奥等差不多都可以代表各自的公司。SCE自家的游戏数量有限，井上多罗暂且就算是他们的公司吉祥物吧。

井上多罗最早出现在游戏《随身玩伴》中，游戏类型比较奇怪，算是养成的一种，至于游戏流程，只要一直和多罗说话就可以了。总之，游戏的气氛十分轻松，非常适合在无聊的时候来打发时间。并且因为井上多罗的外形比较有个性，大大的脸上可以用线条来表现出各种各样的搞笑表情，于是这个角色受到了不少儿童和女性玩家的青睐。

不像是个宠物，其由来是因为多罗小时候被人丢在路上，后来被寿司店老板井上拣到并收养。井上老板发现多罗很喜欢吃撒在寿司上的金枪鱼作料（多罗），于是便取了这个名字。别看多罗是只猫，可它的梦想竟然是长大后成为一个真正的人。由于多罗相信通过学习人的语言和生活习惯便可成为人，所以在游戏中可以看到它在学习语言的时候是非常卖力的。

现在有关多罗的游戏已经非常少了，已知仅PS3和PSP互通的一作。这一系列其实非常适合做到掌机上，因为《随身玩伴》这个名字就已经点明了主题应该是让玩家可以随时随地进行游戏的。然而现在PSP上却仅有一作，这不得不让人觉得有些遗憾。



擅长疾速行进的黄色大鸟
陆行鸟 Chocobo

形象：★★★★
作品数量：★★★
影响力：★★★★
当今流行度：★★★

陆行鸟是《最终幻想》中的虚构鸟类，一度也成为史克威尔的吉祥物，在1988年发售的《最终幻想2》中首次登场。构思这一生物的石井浩一不但参与开发最终幻想系列，同时也是《圣剑传说》的开发人员，于是我们可以发现陆行鸟在《圣剑传说》中也有登场。



陆行鸟的基本特征为长着细长的脖子以及宽大的喙。有两条细长的腿善于奔跑，常作为骑乘工具用，成年的陆行鸟因体格大甚至可以乘坐数人。特别是作为陆地移动手段，因其数倍于步行的速度，不论在旅行或是战斗中都起到了很大的作用。它像鸵鸟一样翅膀已经退化，除了黑色的陆行鸟以外均无法飞行。另外，陆行鸟带有特殊的体臭以标示自己的生息领域。喜欢吃的食物为基沙鲁野菜。

值得注意的是，在骑乘陆行鸟时背景音乐通常会变换为专用的"陆行鸟的主题"。原作曲为植松伸夫，之外还存在有各种各样的混音版本。陆行鸟在登场的每一部作品中都会采用不同的方式，有的还经常出现在支线事件、迷你游戏，甚至作为召唤兽登场。

陆行鸟当然也有自己的专属游戏，例如《陆行鸟赛车》、《陆行鸟迷宫》等等。同时因为它在游戏中的人气较高，所以在一些合集类的作品中也常常能够看到它的身影，并且在游戏中也会有较多的戏份。其实陆行鸟这个角色非常具有可塑性，尽管它在游戏中没有什么性格方面的表现，但这个角色的卡通形象非常可爱，如果善加利用的话应该会呈现给大家不少搞笑的作品。说到这里，我们不得不感叹，可惜陆行鸟不是任天堂旗下的角色，否则它的专属游戏一定少不了，而且说不定会是比拼马里奥大叔的又一人气明星，拥有可爱风格的动作游戏系列。

酷爱高达模型的地球侵略者
军曹 KERORO

形象：★★★
作品数量：★★
影响力：★★★★
当今流行度：★★★

Keroro军曹是日本的一部喜剧动漫作品，原作者为吉崎观音。其漫画版于1999年开始在角川书店的漫画杂志少年Ace连载；动画版则由日升动画制作，并于2004年开始在东京电视台播放。中文版方面，漫画版由台湾角川发行。动画版于2005年初开始在香港有线电视播放，并由朱茵主唱香港版主题曲；大陆则于2005年年末由华娱卫视播放台湾配音版。首部剧场版电影《超剧场版Keroro军曹》则于2006年3月11日在日本上映。

Keroro军曹以其对日本各大经典动漫作品的恶搞而闻名，包括《千面女郎》、《网球甜心》、《七龙珠》等众多的著名作品。在漫画版中，对角川书店出版的漫画有较多的模仿，如《新世纪福音战士》；动画版则因为版权的关系，比较多对同是日升动画制作的《机动战士高达系列》的恶搞模仿。此外，漫画中还有一些对政界人士的嘲讽。Keroro军曹这个人物的设定也非常有意思，它是地球侵略小队的队长，寄宿在日向一家，个性调皮，贪玩而又带有点自私，作为小队的总指挥官却总是一事无成。它最大的爱好是做高达模型，常常会被没有见过的东西而吸引全部的注意力，从而干脆忘记了它来到地球的目的。



以Keroro军曹为主题的游戏在这几年也有不少，但明显缺乏令人印象深刻的大作。通常都是一些小游戏，特别是在NDS的几款作品，包括了触摸的小游戏，以及找茬之类。此类角色的发展重心通常都不是游戏，为他们制作游戏只不过是为了满足一下玩家们的心愿，同时也可以为这些角色在一定程度上提高些人气而已。而现在包括Keroro的动画似乎也被《银魂》之类的恶搞作品所赶超，前景不容乐观啊。好在军曹的可爱形象一时不会被取代，所以它的人气还是相对比较有保障的，只需要再努力推出些好的游戏作品就可以了。

数量众多电玩动物明星

前面我们已经介绍了很多游戏中的动物明星，但这个队伍的数量实在是太庞大了，除非翻着所有的游戏发售表，否则任谁也不可能把全部的动物明星都找齐。不过我们上面找的这些已经算是动物明星中比较有代表性的了，以下还有一些补充，不过它们要么是现在已经没有新作推出，或者是因为游戏类型的关系对于个性的表现不是那么明显。但我们坚持要介绍它们的原因是，这些家伙还是比较"著名"的，不多废话了，我们一起来看一下吧。

兔宝宝

注意，兔宝宝不是兔巴哥，它的形象要更为可爱一些。从FC时代开始，这个家伙就已经有了自己的原创作品。不过说到它的作品如果仅仅提兔宝宝这个角色似乎有点不公，因为这个系列中是有四个主角的，包括一只会刮旋风的狗、一头可爱的小猪、一只小老鼠，以及一只绿色的小鸟。不过这个阵容并不是每一作都出现的，所以我们这里也就把重点放在兔宝宝身上了。兔宝宝的作品绝大多数都是动作类，只有SFC上有一款是运动类的游戏集合。而且这一系列游戏对于剧情的交待非常简单，兔宝宝的目的就是维护正义，其余的个性则没有什么交待。这个系列似乎到了SFC、MD时代就告终结了，不过它的经典程度却让那些老玩家不可能忘却。



星际火狐

自从SFC版首作在1993年发售以来，《星际火狐》系列一直是任天堂主机上不可或缺的游戏，尽管数量不多，但起码会保证每个平台上都有（NDS之前的掌机除外）。这个游戏对于火狐的性格描写非常少，游戏的主要内容就是射击，所以没什么机会让大家通过剧情来了解火狐的个人特点。作为星际火狐战队的年轻新队长，火狐在作战中总是冲锋在前。由于他无与伦比的飞行技术和卓越的判断力，使他成为一名极受部下尊敬的领袖。《星际火狐》系列在任天堂的众多游戏中算不上一线大作，但这个角色却绝对可以归为任天堂的明星阵容，其原因就是虽然作品不多，但精品不少。

海豚

怎么？记不起来有这么个角色了？……看来年龄在20岁以下，或者没有接触过MD这款主机的玩家是不会知道的。《海豚》这个游戏在MD上共推出了3款作品，每一代的画面都非常清新，玩家控制海豚在大海中畅游的感觉能够让人觉得心情非常舒畅。本作在以后的主机上没有再推出续作，实在是非常可惜，这种亲近大自然的作品其实是非常适合现在的次世代主机的。

松鼠

《米老鼠和唐老鸭》在国内大红大紫的时候，除了主角以外，最具人气的就要数那两只总是和唐纳作对的小松鼠了。而CAPCOM以这两只松鼠为主角推出的《松鼠大作战》更是FC时代人尽皆知的好游戏。本系列一共推出了两款作品，风格都是充满了童话色彩，手感上佳、难度适中。在游戏中，松鼠的主要攻击手段就是举起箱子来砸敌人，但它们也可以互相举，表现出了松鼠调皮的个性。按说这个系列的经典程度不亚于当时的《马里奥》，但为什么不坚持下来实在让人无法理解。

疯狂兔子

《雷曼》系列的人气衰落是大家有目共睹的，这款欧美卡通风格的动作游戏，大概是因为太缺乏游戏的个性，并且游戏中的创新要素太少，于是和《马里奥》系列相比完全不是同一个档次。然而该系列最新推出的《雷曼 疯狂兔子》系列却挽救了这款作品的招牌。游戏中雷曼面对疯狂兔子大军的威胁，竟然要利用各种小游戏进行战斗，加上那些兔子们的疯狂表现，绝对是一个令你捧腹的作品。

后记

一款好游戏，必然会有一个让人印象深刻的主角，这话不对么？您别抬杠，那些没有主角的益智类除外。我们在玩《最终幻想》时，玩的只是其中的系统么？当然不是，还有每一作主角之间的感人经历。在以动物为主角的作品中，情感要素就不是那么复杂了，它们在游戏中带给人们的主要感觉就是放松。动物是人类的伙伴，它们在游戏中依然会以自身的可爱来取悦玩家。以上我们提到的角色都是游戏界不朽的经典，而那些遗漏的部分，限于篇幅也就不能一一补完。在此，向所有奋战在游戏界的动物明星们致敬！



天敏HD200

庶民高清游戏方案 2

游戏玩家的最爱 色差转换方案最佳选择

随着广大玩家们对游戏画面要求的逐渐提高，每一代主机都纷纷配备了更多的高端视频输入输出接口。从最早的射频、AV、S端子、色差一直到现在的HDMI，每次的视频输出接口升级都给玩家们带来了全新的视觉冲击。既然是主机升级，画面自然就成为了衡量机能的第一标准，由此可见虽说画面不是一切，但一部拥有出色画面效果的主机就好比一个拥有清秀亮丽脸孔的少女，总能让人眼前一亮，是震撼感官最直接的体现。

次世代的大潮汹涌到我们身边已经有两年的时间，或许你已经拥有了自己的XBOX360或者PS3，已经在体验着次世代游戏的冲击。但你是否已经顺利迈过次世代堪称革命性的高清（HD）门槛了呢？在次世代主机标榜1080P、HDMI等新标准的同时，你是否考虑到为了体验次世代游戏我们不仅仅要购买一台主机，显示设备的提升也变得同样重要？尽管当前达到真正高清标准的显示设备已经不再像两三年前那样高居天价难以触及，但动不动接近万元的售价对于囊中羞涩的游戏迷来说还是比较遥远。因此如何利用自己手头现有设备，实现完美体验次世代效果就成了大多数次世代玩家或打算升级到次世代的玩家必须要考虑清楚的问题。

既然这是广大玩家都面临的问题，作为专门杂志为大家解决并找到合适的方案自然就责无旁贷，从上期开始，本刊将会为广大读者连续三期评测目前市面上主流的高清视频转换设备，希望能够帮助广大玩家轻松跨入次世代的门槛，一起享受高清主机的魅力。



接下来，我们一起来看看由天敏生产的天敏转换精灵色差板，在外形上这款色差盒采用了天敏经典设计，那么使用效果如何？下面我们开始评测喽！ 口文/菜团

CHECK! 产品外观检验



也许天敏这款产品在外观上制作的似乎并不是很专业，和上期介绍的VBOX外形相比要显得小巧一些，不过外形上要更加小巧一些，这款产品名为色差版，那么就意味着这款转换盒的输入口只有色差（Ypbpr）端口，除了色差接口之外，还有一个AV电源接入口、VGA输出接口以及一个电脑中转输入口。这些接口可以很方便用户将游戏机、DVD通过色差线与转换盒连接，经过转换后在显示器上显示。除了一个转换盒之外厂商还附送了一个遥控器，通过这个可以方便地进行OSD菜单的各种操作。



从外形上来说这款天敏转换盒色差板，采用了天敏惯用的外形设计，只不过在上面进行了细微的改良，盒面上5个按键能够用于各种操作，随色差盒附带的遥控器小巧地设计也是夺人眼球。

←电视盒的散热问题一直都是一个让人头痛的问题，天敏色差盒在盒子上面留了很多散热孔。

特点1 简单方便的遥控器操作

有了遥控器之后，能够让一些麻烦的操作变得简单，PC与游戏主机之间的切换也只需要轻轻一按，这款遥控器的最大有效距离为10米，使用无线手柄的时候你可以轻松的遥控转换盒，再也不用很麻烦地在转换盒本体上进行选择了。遥控器本体的按键很全面，分别有：开关、模式切换、菜单、复位、分辨率、亮度、对比度、色度。这些按键几乎包含了菜单中的所有功能，这样一来你只需要按下相应的按键就可以省去在菜单里面寻找的时间了。下面简单地介绍一下各个按键的功能：

1、开关：用来切换显示器与游戏机之间的信号。

2、模式：按一下就可以选择白天、夜晚等画面效果。

3、菜单：能够调出OSD菜单，里面有许多的功能选项。

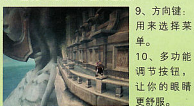
4、复位：对自己选择的颜色不满意？按一下复位即可马上回到初始设定。

5、分辨率：快速切换各种分辨率。

6、亮度：调节显示器的亮度。

7、对比度：调节显示器的对比度。

8、色度：调节显示器的色度。



9、方向键：用来选择菜单。

10、多功能调节按钮，让你的眼睛更舒服。

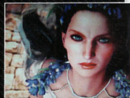
CHECK! 产品功能

天敏HD200内置色差等视频输入接口，可以用来接入PS3/XBOX360等各种信号源，传输的画面质量非常优秀，灰阶和色彩层次丰富，细节表现到位，图像边缘处理得干净没有模糊、重影或者多余的色粒，清晰稳定的画面，能有效减少对眼睛的伤害。

即插即用，VGA输出HD200即插即用，无须安装任何软件，提供VGA视频输出，可在CRT、LCD显示器等设备上显示。全面支持宽屏显示器，多种比例显示模式（16：9，16：10，4：3），高达1920X1200的分辨率显示。

HD200采用数字处理芯片，色彩鲜艳，图像清晰。采用数字倍频扫描及3D Motion adaptive de-interlace等多种数字图像和数字降噪技术，能带来更清晰悦目的视觉体验。

●产品所支持的输出模式：640X480、800x600、1024x768、1280X768、1280x1024、1440x900、1400X1050、1600X1200、1680x1050、1920X1200、1920X1200RB



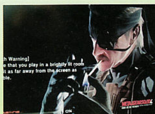
●产品所支持输入格式：480i、480p、576i、576p、720p、1080i、1080p

将游戏信号接入之后转换盒就会根据实际信号来自动判断，并且将信号输出到显示器上，它支持如下信号格式：支持4：3格式信号在16：10宽屏显示器上的无变形4：3显示；支持16：9格式信号在16：10宽屏显示器上的不变形16：9显示；支持16：9格式信号在4:3显示器上完美不变形16：9显示

●其它特色功能：3D Motion adaptive de-interlace等多种数字图像和数字降噪技术；视频输入可自动识别PAL、NTSC制式；即插即用，无需安装任何软件，使用方便；提供VGA输入，可直接连接PC VGA输出，并可通过按键自由切换；支持YPbPr外接端子，可连接PS2、PS3、XBOX、XBOX360、Wii、NGC等设备；色度引擎自动增强功能（Automatic enHancement function of color engine）；自动检测输入信号的格式和模式。

特点2 分辨率随意切换

显示器过大分辨率的设置就是一个问题，一般在20寸或者是24寸的液晶显示器下设置色差盒的分辨率一直都是一个让人头痛的问题。到底哪个分辨率能够更好地显示游戏内容？天敏转换精灵色差板能够很完美地帮助你解决这个问题，在转换盒以及遥控器上都会有一个控制分辨率的按键，轻轻一按之后就可以方便地转换当前的分辨率，可谓是十分地方便。



↑各种符合尺寸的分辨率快速切换实在是非常方便，如果你的显示器不支持某种分辨率的话就会黑屏。

特点3 全屏输出后的高质量

很多玩家都不太了解转换盒的信号解码形式，会担心转换盒不能够很好解码这样一来就会影响到图像输出的质量，不过玩家们请放心天敏转换精灵采用的是3D Motion adaptive de-interlace等多种数字图像降噪技术，使得图像输出后的质量得到了保证，在液晶显示器上我们使用天敏转换精灵分别接入了Xb360和PS3在试玩《忍者龙剑传2》和《合金装备4》后发现在1080p的画面模式下画面看起来清晰稳定、灰阶以及色彩层次感丰富，对于细节的拿捏很是到位，图像边缘处理得很干净，没有模糊、重影和多余的色粒。为了测试这个色差盒的准确性在接下来的测试中我们直接用VGA线接缴两大次世代主机后发现画面几乎相差无几。



→很好的画质将会表现在你的显示器上。

特点4 多种画面模式随便选

如果你要是玩Xb360或者是PS3的话，20寸液晶显示器配合转换盒能够达到很好的效果，虽然不能够达到HD真正要求的分辨率点对点，但是已经非常不错了（20寸液晶显示器由于分辨率不足所以不会实现出真正的1080p，使用色差盒或者是HDMI盒之后，屏幕会被强制压扁一些，虽然不太明显，但是细微的小字部分还是会出现模糊），不过你要是玩PS2游戏的话，很有可能液晶显示器会将PS2真正的画面显示出来，这样的话你就会在显示上看到“原形毕露”的PS2画面，这可怎么办？玩家们能够接受吗？没关系天敏转换盒HD200提供了多种画质选择其中包括：白天、柔和、锐利、夜晚、用户、鲜艳等模式，玩家们可以根据自己的需要进行选择，评测组提供了一些图片数据作为参考，大家可以自己看一看实际效果。



如果要是选择锐利模式，那么人物远处的时候就会极为模糊，并且呈现颗粒状，所以还是要选择柔和，将画画变得更加细致。

特点5 天敏电视盒全屏拉伸效果

天敏电视盒另外一个特点就是在进行游戏的时候能够将画面根据屏幕大小进行拉伸，不过全屏拉伸在分辨率低的时候是默认效果，当分辨率大于游戏本身输出效果的时候，在菜单中的输出选择中就能够选择两种选项，第一个是原始尺寸，第二个则是全屏拉伸。如果你的显示器分辨率低于游戏实际视频输出分辨率的时候这两个选项呈现出红色，此时是确认不可操作的。我们在玩PS2或者Xbox的时候转换盒会将你的视频输入信号自行拉伸，不过在我们评测室内的20寸液晶显示器下PS2游戏并不能够完美地全屏拉伸，在分辨率不足的情况下两边均会出现黑边，当分辨率设定成1680-1050的时候右边为完整显示，而左边同样会多出黑边。不过在玩PS3或者是XB360的时候选择1080P时则会完美拉伸，不过在使用PS3或者是XB360进行游戏的时候我们还是推荐大家选择原始尺寸。





→优秀的全屏画面。

特点6 方便的复位设计

许多玩家在购买转换盒之后，都喜欢进行一番设置，调调这个，选选那个，当不满意的时候很难将其调整回来，一般的转换盒与电视盒都会有复位的设置，不过你需要进入菜单或者是在转换盒上进行实际操作，而天敏转换盒则在遥控器上加入了“复位”的设置，当你不满意自行调整的颜色时可以按一下复位，此时系统会立刻将你的设置还原成为原始标准，这真是一个很方便的设计。

只不过遥控器的电池设计稍有些别扭，虽然说明书上写明了如何更换电池，但是评测组找了半天也没有办法打开电池仓，至今都没有找到打开的方法。



↑方便的调节让你在进行游戏的时候更加得心应手，不过遥控器好像更换电池不是很方便。

←OSD的菜单功能也是十分齐全，突然世界变得很方便。

CHECK! 综合评价

天敏这款产品仍然采用的是天敏的传统造型，为了统一产品风格，将外形稍微进行了改变。由于这款产品是专门的色差板，所以只是提供了专业的色差接口与VGAin口，对于其它周边接口比如说AV、S口并不支持，所以在扩展性上稍显不足，谁让它是“色差板”呢！

唯一让评测组感到不满的就是虽然采用了传统造型，但是在外形设计上仍有缺憾，塑料感太强，而且在转换盒上面的5个功能键手感僵硬，按起来的噪音很大，希望天敏能够改进一下，使其门下的产品更加华丽一点。

目前这款天敏转换精灵色差板已经上市。没有足够资金预算购买大尺寸高清平板电视的朋友，不妨考虑一下用这款天敏转换精灵色差板搭配CRT电视或者小尺寸的液晶显示器来使用。相信出色的驳接能力和画质优化能力会让你感到非常满意。

这款转换盒对于要求不是很高的玩家来说是一款相当超值的产品，色差线目前在各大游戏市场都有销售，价格也非常地便宜大概只有10元钱左右，如果你要是一家游戏店的常客那么很可能会用更加便宜的价格买到手哦！



↑欣赏蓝光电影的时候24寸显示器能够达到点对点显示，画面清晰，非常地舒服。

Wii 打造我们自己的多媒体中心 上

多媒体Wii无线通信PC——Wii Media Center安装使用指南

Wii的确是个人见人爱的小东西，但是你是否因为SD卡的转节烦琐，或者是因为512MB内存空间的限制而无法将所有你喜欢的音乐和图片存储到Wii中呢？通过TCP/IP协议，在Wii和PC之间建立连接传输文件已经成为可能，那么能否让PC成为一个服务器，与Wii之间建立连接，通过Wii端的操作来得到PC上海量的资源，或是将PC因为声、音、色等的局限，用Wii将其播放出来呢？答案当然是肯定的！

软件介绍

近期不少能够让Wii无线连接PC的软件不少，WeeZO、WiiCR等软件已经在国外众多吸引了相当多的玩家们进行讨论。由于两款软件在功能上差别不大，因此我们今天选择WiiCR作为我们讨论的重点。Wii Media Center——简称WiiCR，是由国外一位网名为Jacob Jarick的程序员所开发的，解决Wii媒体播放功能的一款软件，使用串流传输格式传输数据，并自动转换如avi/xvid/divx/mpeg/wmv/其他 等等系列主流视频音频文件为Wii专用FLV，实现利用Wii播放影音文件的功能，同时其也能够播放mp3音乐，jpg图片等，是一款集合了美化主题并支持右手柄操作的强大软件，无需在Wii端安装，避免安装第三方软件而造成的砖头威胁。



安装说明

同近期其他需要利用《赛尔达传说：黎明公主》漏洞实现Wii端安装的软件不同，WiiCR仅需要在Wii上安装Opera这个官方授权的浏览器，并通过其浏览PC文件，达到传输文件的目的，因此在使用的安全性上来说，WiiCR几乎没有任何风险。在保证Wii与PC同处一个局域网中（需要一台无线路由）时，我们还需要在PC端安装几款软件，如WiiCR、WiiCR tools、PC端服务器软件等，这里我们选择目前比较常用，与WiiCR兼容性良好，并且有中文界面的XAMPP。

首先，我们需要在PC上安装XAMPP，这个软件并非WiiCR，而是一个集合了Apache、MySQL、PHP、PERL等等的工具包，能够在Windows、Linux、Solaris三种操作系统下安装使用，支持：英文、简体中文、繁体中文、韩文、俄文、日文等，已经被WiiCR的作者收录为推荐软件。在安装XAMPP，尽量不要改变其默认的安装路径，因为在接下来安装和使用WiiCR时，软件会调用默认路径中的信息，如果改变了这个路径很可能造成软件无法运行的情况。

1、下载并安装XAMPP，无论你的系统是Windows还是Linux，都是可以安装的。

2、如果你的操作系统是Windows，那么还需要下载并安装XAMPP Perl Addon，该软件包即是XAMPP的工具包。

3、下载WiiCR，并将其解压缩到C:\Program Files\xampp目录下，若出现提示文件重复，则将所有文件覆盖。



4、下载WiiCR tools，并将其解压缩到C:\Program Files\xampp目录下，若出现提示文件重复，则将所有文件覆盖。

5、依据个人喜好在某个盘的目录下建立批处理文件，指定路径“C:\Program Files\xampp\enc_daemon.bat”，可依据个人喜好命名。

完成以上PC端软件的配置后我们的工作算是完成了三分之一，由于诸如WiiCR等第三方软件是由个人开发的，因此其集成性或者称为傻瓜性并不高，接下来我们在使用时还有许多需要注意的设置需要进行，但在这之前，检查下你的Wii是否安装了Opera浏览器呢？如果没有，赶快利用《黎明公主》的漏洞把它装上吧！

使用体验

安装好软件后，究竟如何使用呢？由于操作比较烦琐，因此我们建议对于电脑知识掌握不多的朋友可以先恶补一下关于服务器、Apache、批处理文件等相关知识。

1、打开PC端的服务器，双击XAMPP Control Panel后打开设置，点击运行Apache，使用Win Service可以默认定义的设置运行Apache，熟悉Apache的玩家也可以对其进行设置，让软件的运行更顺畅。

2、双击打开之前我们建立在桌面上的批处理文件启动WiiCR编码。

3、查询自己计算机的IP地址（可在开始——运行——cmd——ipconfig或其他方式），并记录下这个IP。

4、打开Wii，确保其能够连接网络后，进入Opera频道，在地址栏中键入此前我们记录下的计算机IP地址加/wiicr，例如我们的计算机IP为192.168.0.1，那么这里我们就在地址栏中输入192.168.0.1/wiicr。

进行以上连接后，如果在安装软件的过程中没有出现异常状况，并且网络信号良好的话，那么我们就已经在Wii和PC间建立起了一座无形的桥梁，能够让两个强大的工具依靠无线数据流传输数据了。但是究竟Wii能够浏览电脑中的文件，并在电视上顺利显示呢？

由于WiiCR默认的路径配置是c:、d:、j:、z:这几个古怪的盘符，也就是Wii端可以浏览的PC端盘符，因此首先我们可以进入工具图标的配置界面，打开“Misc Options”，并在Drivers的配置栏中键入PC上硬盘分区的盘符，多路径间可以空格来分开，例如“X: \C: D: E: F:”。这样一来，我们就给Wii浏览PC上几乎所有硬盘分区的权利了，接下来我们可以分别点开各个文件夹，WiiCR支持txt文本文件浏览，但是无法打开如Word或是html等文件，如果希望播放MP3、图片等，也是可以通过简单的点击打开的，WiiCR也支持批量添加音乐目录进行播放。

WiiCR最吸引人，也是最为突出的特点便是其快速的streaming（串流）播放多格式的视频文件，不需额外的转换软件，就能依靠WiiCR自带的程序对PC端的影音文件进行处理，并且快速的在电视上呈现，这样一来下载的大片也不必专门刻录成DVD再来与家人分享了。但由于Wii只支持FLASH格式的影片，虽然在传输上速度还算不错，不过其音画的效果就不能让人满意了，在权衡速度和质量两点后，玩家们可以在mencoder的设置中进行分辨率和声道的设置，不过目前来看，画面质量越高，传输的速度越慢，软件还需进一步完善。 □文/通乐WiiBBS.com

CHECK! 注意事项

Q：WiiCR能够在Wii上使用吗？

A：这是个典型的错误，WiiCR是不能在Wii上使用的，但却是连接Wii和PC的桥梁，没有它是无法实现以上的功能的。

Q：Wii上播放的影片与PC端的解码是否同时进行的？能否同步传输？

A：目前来说不行，Wii上播放的是PC端大约1分钟之前的影片，但是传输采用的串流方式，因此能够同时执行传输与播放的功能。

Q：我顺利地安装了WiiCR，也能够进入界面，但是在播放影片时却从来没有成功过，甚至经常在播放时出现PC端CPU 100%的情况，是我安装错误的原因吗？

A：WiiCR目前仍然处于不断更新的阶段，作为一款自制软件，其并非为了赢利而开发，因此在功能上来说需要优化和Debug的项目还是非常多的，建议至少Core双核的PC才考虑使用WiiCR。

Q：影片播放到中途，我想退出播放，或者说希望停止解码，正确的操作究竟是怎样的呢？

A：在设置中选择“Delete enc_daemon Jobs”等待一段时间后就可正常退出，而不产生过多的垃圾文件。

从某种意义上来说，Wii上以及其他平台上这些自制软件的盛行，将成为游戏产业发展的一个标志，越来越多有技术有能力的人才虽然没有从事专门的游戏开发工作，却能将自己业余的精力和兴趣投入到对专业厂家的技术挑战上，我们的玩家已经不再是简单的接受一个游戏商品，而是能够将自己的思想利用技术对商品进行再生产，使其能够获得更多的功能性扩展，这是一个非常有挑战性的世界，这是一个非常有创意的世界，看完了以上的文章，作为Wii忠实玩家的你，是否也会参与到这些软件的制作工作中去呢？

Wii 打造我们自己的多媒体中心（下）

改变随心所欲，破解无所不在——自制软件频道完全攻略

自从发现了《赛尔达传说：黎明公主》的一个数据漏洞以来，无数的程序高手们像获得了开启潘多拉魔盒的钥匙，围绕着这个漏洞展开了充分发挥开发者想象的工作，将一个又一个神奇的功能安置到了小巧的Wii中，如虚拟主机频道破解、模拟软件运行、影片视频输出等。这些个工作成果当然不会被任天堂许可，送上Licensed by Nintendo的标签，但是却让拥有Wii的玩家们却受益匪浅，善于动手，敢于尝鲜的朋友们已经不再简单地满足在Wii上进行次世代的游戏了，而是希望将这台机器能够发挥的想象力充分发挥，实现众多恐怕连任天堂公司也没有想到的新奇创意。人类的智慧是无穷的，虽然没有经过任天堂的官方授权，但是一个崭新的Wii频道（Wii Channel），却在最近悄悄地登上了众多Wii玩家的主机，无论什么版本的主机，该频道均能顺利地在Wii上运行，并且能够实现众多没有被任天堂写进Wii使用手册的功能，想知道这些神奇的功能是什么？如何在Wii上得到实现的吗？让我们一起来看看神奇的Wii自制软件频道——Wii Homebrew Channel吧！

软件 软件介绍

Wii自制软件频道同所有自制软件一样，都是由国外的程序员们自发组织开发的一个能够在Wii上运行的非官方授权的第三方软件。从功能上来看，Wii Homebrew Channel实际就是一个自制软件的容器，在安装了该频道后，各种玩家们从网络上了解到的可运行的自制软件就可以通过SD卡等简单的途径在频道内通过程序进行运行，而不需要再次使用《赛尔达传说：黎明公主》的漏洞来安装了，能够让运行自制软件的步凑缩短。不但操作方便，并且在Wii自制软件频道里可以使用Wii右手柄进行体感操作，界面也是相当的漂亮，还能够方便的卸载，在玩家进行主机系统升级的时候不必担心因其留下的痕迹而造成升级变砖，而且支持软件的更新，能够通过Wii连接网络进行自制频道的系统更新，的确是一款让Wii的玩家们不可错过的自制程序。



软件 安装说明

熟悉Wii自制程序的朋友们想必都通过SD卡安装过诸如虚拟主机游戏等程序，因此一张扇区连续的格式为FAT的SD卡是我们首先需要准备的，由于开发的原因，部分格式为FAT32或是通过Windows格式化的SD卡在安装自制软件到Wii上的时候可能出现数据错误而不能顺利完成安装，这里我们可以首先使用Panasonic SD Formatter这款软件来对SD卡进行处理。首先在自己的PC上安装这款软件，然后将SD卡插入PC，将Panasonic SD Formatter的"Option"选项中的"FORMAT TYPE"选为"FULL（Erase ON）"，"FORMAT SIZE ADJUSTMENT"选为"ON"，通过处理后，SD卡就能顺利地充当Wii各种自制软件的媒介了。在初次安装Homebrew Channel前，我们还需要保证自己的主机里有一个相应碟片版本的《赛尔达传说：黎明公主》的漏洞存档。

CHECK! 注意事项

由于该软件目前仍然处于测试阶段，因此在程序上可能有很多不完善的地方，在使用过程中有可能出现异常状况，下边我们把一些有代表性的问题和答案总结出来，朋友们如果在使用时仍有疑问，可以登录bbs.wiibbs.com与网上的国内玩家们进行一番讨论，或是登录自制软件的官方主页hbc.hackmii.com，与国外的玩家一起探讨吧！

Q：在使用《黎明公主》安装了自制软件频道后，是否可以删除掉该游戏的hack存档？

A：安装好自制软件频道后，程序将不再调用该存档的漏洞，因此是可以删除掉的。

Q：我们在运行各个频道时会被Wii记录在系统上的留言板，使用自制软件频道的信息会被记录在留言板上吗？

A：玩家们使用自制软件频道的信息将被记录在留言板上，使用的时间也会同其他频道一样被详细的记录，目前还没有办法让Wii不记录这些信息。

Q：我们在运行各个频道时会被Wii记录在系统上的留言板，使用自制软件频道的信息会被记录在留言板上吗？

A：玩家们使用自制软件频道的信息将被记录在留言板上，使用的时间也会同其他频道一样被详细的记录，目前还没有办法让Wii不记录这些信息。

Q：为什么我不能把如Project64.exe这样的文件安装到Wii上呢？

A：Wii和PC用软件是用不同的系统进行开发，大多数Wii软件是在Linux环境下进行集成和开发的，因此也需要在这个敞开的环境下实现运行。在SD卡上的apps文件夹下，自制软件频道能够识别.elf、.dol等文件，而软件文件图标中必须定义为128X48的png文件，当然，还少不了记录信息的xml文件。

Q：为什么我只能在频道里边运行十分钟呢？之后就会被强行终止？



A：推出初期的版本为试用版本，限制了10分钟的使用时间，在beta7之后制作小组放出了没有时间限制的版本，而目前该软件已更新到beta8，因此玩家们可以选择较高的版本进行安装。

Q：我成功安装了自制软件频道，但是现在我运行之前能够进行的俄罗斯方块时却总是显示"Loading"而且读取的进度一直是0%，这是什么原因呢？

A：请检查是否插上了GC的记忆卡，在某些情况下，这个外接设备会与自制软件程序相冲突。请尝试请将GC记忆卡取下，并重启Wii后就能避免了。

接下来我们需要将下载到的自制软件频道文件中的"boot.elf"文件复制到SD卡的根目录下（由于另一种安装方法需要针对不同版本主机进行刻盘操作，比较复杂，因此这里我们介绍最简单的安装方法），之后将SD卡插入Wii主机，运行《赛尔达传说：黎明公主》，进入到漏洞存档处，与人物对话后即可进入Homebrew Channel的安装界面，根据屏幕上的提示进行软件的安装，Wii右手柄的①键为确认键，软件安装成功后再次按下①键即可退出安装程序，进入Wii的主菜单。

软件 使用方法

顺利进行完以上步骤后我们就能发现在Wii的系统界面处发现一个全新的蓝色界面，这就是漂亮的"自制软件频道"，在这个频道中我们能够通过SD卡方便的运行各种自制软件，不需再在Wii上运行《赛尔达传说：黎明公主》的程序漏洞了。在SD卡上建立apps文件夹后，将感兴趣的自制软件进行英文命名（简体中文暂时无法显示），并将*.dol/.elf、.png、.xml等文件放到相应的文件夹中就可在自制软件频道中看到运行的图标了，完全支持Wii右手柄的动作感应操作一定能让喜爱研究的朋友们兴奋不已的，相比NGC丑陋的SD LOAD程序，这个新开放的自制软件操作平台的确美观了许多。

除了通过SD卡进行操作外，我们甚至还能通过Wii和PC所遵循的TCP/IP协议，运用软件将这两个毫不相干的终端进行连接，让Wii直接运行PC上储存的第三方软件。在确保本地无线网络连接正常时，下边我们可以尝试下运行自制软件程序中附带的Wiiload.exe来进行无线的数据传输。

1、针对不同的操作系统，我们首先需要将Wiiload.exe放入指定的目录下（Windows XP放到X:\WINDOWS\system32目录下，）。

2、打开Wii，在设置菜单中查看Wii的网络连接是否正常，如果能够连接到网络后即可进入自制软件频道。

3、进入界面后待右下角的地球图标亮起后，按下右手柄的HOME键，在界面的上方记录下此时主机的IP地址。

4、在PC界面用右键盘打开"我的电脑"——"属性"——"高级"——"环境变量"——"新建"，新建变量名为wiiload，变量值为Wii主机IP的新变量。

5、在网络开启，并且Wii主机开启的情况下，将需要传输的自制软件的.elf或者.dol文件拖放到wiiload.exe的图标上就可进行PC端——Wii端的无线文件传输，在Wii的自制软件频道上将同时显示文件传输的进度。

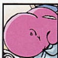
通过上述方法就能够实现Wii与PC间的无线通信，经实际测试后发现文件的传输还是非常顺利的，但是在某些时候有可能出现异常状况，即使是在网络条件良好的情况下仍有可能出现，此时Wii和PC端都会有错误提示，文件的传输将被终止。此时我们可以尝试下将wiiload的信息注册到注册表，将传输的.elf和.dol信息明确化。但由于自制软件频道并没有得到任天堂官方的技术支持，软件的开发者们难以制作出完美的频道，出现错误也是在所难免的。 □文/通乐WiiBBS.com

龙哥热线

附近新开了一家香河肉饼店，价格便宜量又足，于是每天中午编辑部内都会弥漫着肉饼的香味……

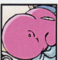
最近每晚熬夜看欧洲杯熬夜玩游戏的龙哥

PSP用的时间一长，摇杆就变松了，"口"键手感也变差了，可不可以修啊？大约多少钱？（山东淄博 IQ小康）



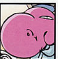
PSP的摇杆是可以更换的，当然，也可自己尝试修理。由于PSP的摇杆和前面板是一体的，如果想要修理摇杆的话只需要摘掉前面板即可，拆开前面板后会发现摇杆是通过两颗螺丝固定在面板上的，将这两颗螺丝卸下之后即可查看摇杆究竟是哪里坏了，如果无法修复可以购买一个新的摇杆更换上。还有，PSP的摇杆里边是两个滑动变阻条，一个负责左右一个负责上下，用久了就会有磨损，如果只是轻微磨损造成接触不良的话可以尝试用5B的铅笔在变阻条上描上一描撑上一段时间，如果磨损厉害就只能更换了。至于口键的手感，一般是导电胶的问题，同样也需要拆机后尝试清理导电胶，如果还是不行的话换一块导电胶就OK了，这玩意儿也便宜，十来块钱就能搞定。

龙哥，请问《口袋妖怪·钻石/珍珠》中，那只在剧场版中叫暗黑兽的怎么捉，因为忘了是NO.多少，只记得名字，拜托了。（广东佛山 杨文杰）



你问的是492的那只"ダークライ"吧。当完成给小女孩治好病的剧情后，在晚间由官方活动可以在任何一家商店得到道具"会员卡"（找绿色的NPC要），之后就可以进去右上角原来不能进入的小屋了。进去后发生情节强行睡觉然后来到一座小岛：新月岛，一直深入，在树林就会遇见40级的恶系神兽ダークライ。不过这个"会员卡"必须参加任天堂的官方活动看电影才能得到，正常情况下很难入手。除此之外的方法，就只能玩修改过的全妖怪版ROM才有机会捕捉得到了。这也是《口袋妖怪》系列一直以来的惯例了。

龙哥，我想知道《使命召唤4》中文版在哪能买到，我家是在吉林长春市。因为我玩NGC版，英文《COD4》中的英文让我不知如何在流程中通关，再说我英文水平特烂……拜托了！（吉林长春 路天慧）

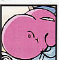


NGC、《使命召唤4》？不可能啊。《使命召唤》的普通版1代及资料片有PC版，PS2、XBOX和NGC上有单独的1代，叫《使命召唤·尖峰时刻》；2代有X360、PS3和PC三个版本，另外在PS2、XBOX和NGC上也有单独的2代，叫《使命召唤·红一纵队》。这两个单独发售的版本游戏素质其实也是非常之高的。到了《使命召唤3》，没有PC版，只有PS2、Wii（对应新的控制器游戏方式）、XBOX版以及360版，由于机能的问题 前三个版本的画面较差，还是360版的素质最高。之后还在PSP上发售过一款《使命召唤·胜利之路》。最后的《使命召唤4》是在360、PS3和PC上推出的，虽然在NDS上也有一款，不过其内容与之前三个版本并不相同。你在NGC上是不可能玩到《使命召唤4》的，估计是"尖峰时刻"那一作。至于《使命召唤4》的中文版，PC版的确有汉化包下载，NDS版也有我国汉化小组自己汉化的ROM。



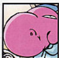
↑《使命召唤4》在全球各平台的总销量已经超过了一千一百万！

龙哥，请问FF7CC中，消费HP来攻击敌人的神技"すてみパンチ"在哪里获得？还有全能力大幅度提升的防具"ザイドリッツ"，连续咏唱两回魔法的魔石都在哪里获得？还有"源氏之铠"真的能够获得吗？D.M.W达成率100%啊……（内蒙海拉尔 张岩）



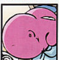
すてみパンチ（舍身拳）的获得方法非常简单，最基本的方法就是将一个拳系的魔石与一个鹰眼系的魔石进行合称即可；此外也可以在魔晃的BOSS伊夫利特**イフリート**身上偷到；或是在（9-5-4）、(5-4-1)、(9-2-3)的任务中得到；又或是在任务(2-5-1)、（6-6-1）的宝箱中获得。**すてみパンチ**的作用为消耗100HP给予敌人伤害，此招是无视敌人防御力， 所以只需要150左右的攻击力就可以打出99999的伤害，是后期非常有用的装备。不过等后面拿到0AP、0MP消耗的源氏之后兜就可以将舍身拳换成魔女直拳和锤击拳，作用和舍身拳一样，只是一个消耗MP，一个消耗AP，消耗同为99，因为带了0AP，0MP消耗，所以会比舍身拳好用一些。"**ザイドリッツ**"是在任务"次**なる**阶层**へ**……"的宝箱中获得，效果为全属性攻击半减、力、体力、魔力、精神+100。连续魔"**れんぞくま**"的获得方法是在"网络商店……暗"中购买，3万大洋一个。开启"网络商店……暗"的方法是在任务"异常**なパワーアップ**"中的宝箱中。至于源氏之铠，当然是可以获得的，条件就是D.M.W达成率100%后进入D.M.W菜单时获得，其效果是HP限界达到99999，以及附带**がまん、リジェネ**的效果。

龙哥好！想问个简单的问题：请问PSP或NDS这些掌机有辐射吗？大不大？谢谢！（广东龙川 叶龙）



汗，这类电子产品的东东总是多多少少会有些辐射的，只不过其辐射程度完全在人体可接受的范围之内，根本不用为此担心的。还没听说过有谁玩掌机玩到受辐射影响身体健康的，而且与掌机比起来，手机这类时刻发送无线电波的东东才真正比较容易影响身体健康，所以不推荐大家将其吊在胸口，晚上睡觉的时候也放得远一些比较好。说起来，现在许多上班时经常需要整天坐在电脑前的朋友们才是真正容易被电磁辐射影响到身体健康的，比如小编们也都是如此，建议是此种情况的朋友们多喝些自来水或是绿茶，多运动。

第一次打穿RPG的人拜上！其实以前也有玩完过不过没怎么在意，也不玩一周目，请问怎么才算开始二周目呢？拿《纯真传说》来说吧，剧情过完之后就啥也干不了了么？连城也出不了？（重庆 周川力）



不同游戏的二周目继承办法是不一样的，以《纯真传说》为例，如果在该游戏中想要二周目的话，就需要在一周目的时候尽可能全的收集转生石。在《纯真传说》的物品栏里面，有一个选项"贵重品"，始终是空的，其实这个项目是用来放转生石和其他非主线剧情物品的。转生石的作用是通关后保存通关存档，之后读取通关存档。如果存在转生石，即可以按照说明的作用保留上一周目的东西，比如等级、物品之类的东西。转生石可以在各个接任务点用Grade换取，价格比较昂贵。这样就能进入二周目，不过二周目除了能进行继承上述要素外，在游戏流程上并没有任何变动，唯一新增的东东就是许多前世的剧情，也就是小对话了，在宿屋睡觉即可触发。以上是针对《纯真传说》的二周目开启方法而言的，当然不同的RPG游戏的二周目继承方法都有所不同，对于某些系列而言通常会有比较固定的方法，例如《口袋妖怪》系列，这个游戏

严格来说并没有二周目，因为每作中你打完四大天王成为新的冠军后仍然可以接着游戏去收集妖怪；而FF、DQ这些游戏根本就没有二周目；大部分能够二周目的游戏一般都是在游戏通关看完工作人员表后出现提示让你存档，之后再读取这个通关记录开始新游戏就能继承不少东东，这就是所谓的二周目、N周目了。

对了对了！《大蛇无双 魔王再临》中装了天舞之后，难道如破天在对地攻击中也能发挥效果？ （陕西西安 张乘化）



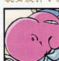
↑天舞是本作中新增的强力系统。

是的，天舞的效果是发动武器上附带的全部属性，破天当然也不例外，比如装备神速和雷的属性后，敌人会被打成连续小浮空的状态，这时如果武器上有破天的属性，就能体现出其强大的威力。

Wii上有没有非移植的原创动作冒险游戏（像《恶魔猎人》、《鬼武者》和《生化危机》之类的）？《生化危机4》里里昂在高处帮那个总统女儿打碎围栏后她自己脱出时那个拼图怎么弄啊？ （重庆 朱在浙）

Wii上的原创动作冒险游戏貌似还真是很少，大多都是些移植版，只是针对Wii主机的特性做了一些调整而已。《生化危机4》的问题，其实是一个拼图谜题，还是比较简单的。我们需要把一个家族纹章拼回原样。如果把面前的九个格按照从左到右、从上到下的顺序进行从1到9的编号的话，那么建议采用如下的移动顺序：478963 214789，这时再把之前拿到的石板放在右下角就搞定了。之后会打开暗室，取得雕像上的家族徽章和蛇尾雕像后会有骑士盔甲冲入，他们的移动速度很慢，只需慢慢把他们引到一边后再从另外一边逃走即可。逃跑路上还会遇到变成机关的武士，此处需要利用紧急回避避开他们的攻击。这三处机关的地方分别是在走廊的第一个拐角处、房门的入口处、以及下一个房间另一道房门的墙角旁。好在这三处机关都不是即死判定，万一操作失误中了机关的话，只要剩余体力足够，也是不会翘辫子的。通过这三处机关出门后一直前行，进入之前没有进入的那个房间，把之前拿到的圆环型道具放置在屋子正中的机关上再推动它就能打开暗门，爬上梯子后沿路一直走，就能再次遇到里昂。

龙哥你好，我有只PS2手柄的L1键总是处于激活状态（就是指你不按那个键但那个键也一样起作用）。严重影响游戏！不知导致该故障的原因为何？如何解决？解决是否需要花费？恳请龙哥帮忙，不然这只手柄基本上就要废掉了。 （北京 李希）



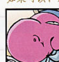
有可能是手柄里面的电路板脏了，如果方便的话，你可以自己动手将手柄拆开，先试着擦一下，看效果如何，如果不行的话就换导电胶，挺便宜的。

龙哥你好，第一次请教你，请问DC是否可以加直读，PS2我的是美版50001型最大可以用多少G硬盘？ （天津 庞柄川）



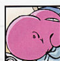
可以加，但是完全没必要，因为DC是一台不需要直读就能玩盗版的主机，最早期的时候DC是通过引导盘的方式来玩盗版游戏，后来绝大多数的盗版游戏都可以直接在未改过的DC主机上运行了。换句话说，你根本没有必要去加什么直读（事实上也没有游戏店会给你加），大多数的盗版游戏直接刻录就能玩，少部分游戏需要用引导盘。再有就是区码不同的游戏和主机运行上需要引盘。比如说欧版主机玩日版游戏就需要引盘，哪怕是正版游戏。看你问这个问题，莫非最近入手了一台二手DC准备温习上面的经典游戏？呵呵，其实正版DC游戏盘也是非常便宜的，只不过现在比较难买到罢了，真是怀念当初正版DC游戏大降价的时候疯狂收集的美好生活啊……PS2支持的硬盘容量最大上限龙哥还真没测试过，据说理论上来说是400G，不过个人认为120G其实已经足够了，毕竟将PS2游戏拷到硬盘里玩是为了平常玩起来方便，所以拷一些平常玩得多的PS2游戏或是游戏时间较长的RPG（例如FF10之类的）就行了，完全没必要乱七八糟什么都往里塞，要知道这个拷贝的过程也是比较费时费力的。推荐120G，价格便宜量又足，实在贪心一点的话就200G，至于400G，完全没必要。

龙哥你好，我有一个很中古的问题想要请教：NGC的记忆卡能和PC相连传输数据吗？如果可以，那该需要什么设备呢？ （齐昆）



可以，需要的硬件设备为GC和带网卡的PC各一台、交叉网线、BBA（将自己编写的代码通过GC的宽带适配器上传至GC运行的工具）、交叉网线，并用交叉网线连接BBA和电脑网卡。软件方面可以考虑GCS，其是由CROWTROBO编写的用来管理GC记忆卡的软件，它由ctr-gcs.cfg(网络参数配置文件)、ctr-gcs.dol和ctr-gcs.exe三个文件构成。建议把它们解压到loader所在的文件夹中：打开ctr-gcs.cfg,更改GC和PC的IP地址（192.168.1.32和192.168.1.100，子网掩码都是255.255.255.0）→运行ctr-gcs c(回车)→运行PSO，进入ONLINE GAME，选人物进行游戏→在CMD下运行psoload ctr-gcs.dol (回车)。成功后GC画面会显示NOT CONNECT，不必理会，此时就可以用ctr-gcs.exe对GC的记忆卡进行操作了。运行ctr-gcs.exe，运行格式为："ctr-gcs <记忆卡槽（A or B）> <参数> <文件名>"执行ctr-gcs a l，电脑上会显示类似下面的信息：0 GEDE 01 Eternal Darkness 122880；1 GBIE 08 BIOHAZARD FILE V5 0 65536；2 GMSE 01 super_mario_sunshine 57344。以"0 GEDE 01 Eternal Darkness 122880"为例，最前面的数字0代表文件对应的文件编号，Eternal Darkness是这个记录文件的文件名，122880是文件大小。下面再列举些相关的具体命令参数及使用方法：-l，显示记忆卡上的文件，如显示A槽记忆卡上的文件，可用命令ctr-gcs a l；-b#，将单个SAV文件备份到电脑上，其中#代表一个数字，每一个记忆文件都对应一个数字，例如ctr-gcs a -b1 biohazard.sav；-r，将单个SAV文件上传到记忆卡，如ctr-gcs a -r biohazard.sav；-ib，备份整张记忆卡，并生成RAW文件，如ctr-gcs a -ib slotb.raw；ir，将RAW文件上传到记忆卡，注意它会覆盖原来卡上的内容，如ctr-gcs a -ir slotb.raw。如果不习惯在CMD窗口下进行操作，也可以寻找一些windows下的工具，很方便的。

最近好期待放假啊！因为回去就可以买PSP-2000了！那么就请龙哥多指点一下喽！它关于《火影忍者》的游戏有多少呀？ （浙江诸暨 钟磊）



关于2000系列的PSP，不知你想了解哪方面的内容？购机相关的话，这里给些小提示吧：首先，要辨明商家卖的是不是真正的新机，主要是通过看屏幕和机壳连接处是否有灰尘、机身是否有划痕等等；其次，在选购时须注意分辨主机系统版本，这将关系到能不能运行自制程序和UMD游戏镜像；另外还要记得检查屏幕坏点和多试试按键手感。在我国购买主机时候包装被开封等情况是比较正常的，因为PSP包装在出厂时候就没有什么封条，所有的PSP都没有开机画面,开机设定画面可以恢复的。一般对PSP主机，JS有可能会将翻新机当全新机来卖，通过上面介绍的方法仔细观察基本都能看出来；另外就是在配件上作文章了，有的JS可能会将原装电池换成便宜的组装电池给你，建议你有机会的话先仔细看看原装电池是什么样，区分起来还是不难的。至于配件的选购，屏幕贴膜是强烈推荐的，否则屏幕里面很容易进灰，非常影响美观；数据线和大容量的记忆棒也是必备的，方便你玩PSP的ISO镜像游戏和下载音乐、电影；喜欢经常将PSP揣在身上的话，最好再买一个专门的收纳套或是保护套。刷机方面直接交给BOSS就好了，现在一般1400-1500左右就能连主机带基本配件带贴膜带刷机一整套全搞定，非常方便。PSP上的《火影忍者》游戏，一共出过两款，都是"终极英雄"系列的。

本作是《鬼屋魔影》系列的新作，也许是最终作。游戏的整体风格延续前作，是冒险类解谜游戏，游戏的画面个人感觉还是不错的，虽然不及那些大作，但是能够看到开发者的苦心。游戏的氛围、剧情应该是本作的特色之一，一开场就非常具有悬念，玩家会非常想知道到底主角是怎样的，为什么会置身这个鬼堡。游戏中的解谜成分非常多，而且设计得都很巧妙，此为本游戏的另一特色。尤其是后期，如果不是仔细思索分析提示，想要顺利过关基本上是不可能的。但是游戏中还是存在着一定的BUG，并且很多细节方面处理得不够到位。另外，游戏的操作和视觉方面也很成问题。第二关开车部分应该是本作让人最为头疼的部分，也充分说明开发组对于车类游戏的经验不足。总体来说，用以下几个字可以充分概括本作："实而不华、内涵丰富"，喜欢动脑子解谜以及对于恐怖氛围感兴趣的玩家不要错过本作。

□文/www.goingamer.com 刁刁BOBO、责/七曜

ALONE IN THE DARK

X360	本刊译名：鬼屋魔影5 濒死调查			
	雅达利	49.99美元	6月24日	
冒险解谜	HD-DVD	美版	1人	345k

按键指南

- **A** …… 确定、开门、上梯子等
- **B** …… 取消、换子弹
- **X** …… 跳
- **Y** …… 视角推进
- **LB** …… 打开车灯，切换左手武器
- **LT** …… 倒车，使用左手武器
- **RB** …… 切换右手武器
- **RT** …… 扔出物品、灭火器灭火、开枪、开车（打火）、使用右手武器
- **左摇杆** …… 移动主角，快速转身（按下）
- **右摇杆** …… 移动瞄准镜，闭眼（近距离视角时按下）
- **左方向下** …… 激活物品菜单
- **左方向左右** …… 激活治疗视角（摇动右摇杆切换伤处）
- **左方向上** …… 推进视角
- **START** …… 游戏选项
- **BACK** …… PDA选项

系统解析

VISION值系统 VISION值是鬼屋魔影的一个特有系统，通过清除大地图上地图盲点里的燃烧之根，我们会得到相应的VISION值，获得的多少与摧毁难度有关。通过提高VISION值，我们可以开启相应的谜题，给玩家带来额外的好处，建议多多益善。

光 这个游戏的一大特色就是玩家可以不受限制的在游戏中放置及时光源，这种设定很好地烘托出了《鬼屋魔影》的游戏气氛，更是意在将光作为游戏机制的一部分重点加以利用。

日常物品《鬼屋魔影》的重点和难点是，如何利用、组合日常的生活用品来制造出强大甚至致命的武器来解决眼前的难题，不同于其他的游戏，没有庞大的武器库系统。

惊悚！恐怖的鬼屋奇闻，无惧！用信念破解魔咒。

EPISODE 1 BREAK OUT

SEQUENCE 1：Wake Up

不知为什么，我昏迷了过去。醒来后已经在床上躺着，什么都看不清楚。用右摇杆移动主角的视角，一位看似大夫的男子用手电筒给我检查，完后不知和旁边的人在说些什么，然后跟着模糊的视角被人看着一直向前走去，直至走到尽头，又是一片漆黑……醒来后依然看不清东西，只看到两个男子出门去了，操纵主角跟着过去，又被人殴打着一路上楼梯到了尽头。突然看着主角的人被一个黑影拉进了墙上的洞里。转身沿路回去，视角慢慢变得清晰，在一个铁门前，视角完全清晰，进去后成就“盲人”就会解除锁定。站在镜子前，看着自己，气愤地将镜子打碎。



SEQUENCE 2：Vertigo

CG过后，继续向前走，会开始一段CG。又是那个黑影，将电梯里的人活生生拉下去，最后电梯断掉，主角跳上墙边平台逃过一劫。顺墙走，在梯子前按A上去，在过小路的时候若失足，按X重新爬上去。来到阀门前按A打开，再次按A抓住绳索向下滑，按X跳过出风口，用左右移动撞击将电线挂在左边的一个障碍上，继续向下，下到底时看到一个影子顺着墙向下滑，向上爬一点，电梯门会炸开，按X跳进去。

SEQUENCE 3：Fire Escape

进来后，一边的路会被火封住，转身来到门前，开门进去，一个女的会向你叙述些什么，不用理她继续前进，在墙角处按A将桌子拉出来（B键是放下和丢掉手里的东西），进去后房间开始着火，尽快得到墙角的灭火器，按RT将门前的火扑灭然后进门。一个男人向你不停的叙述着什么，不用管他，用手中的灭火器撞开打不开的那扇门。出门后把右边那扇门的火扑灭，一路灭火进路口右拐，在火坑前按B扔掉灭火器并按X跳过去。在尸体旁边有把手枪拾取，按方向下可装备。打烂门进去，那个影子会把主角拖入地板，摇动摇杆逃开，不过腿受伤了。进屋后在另外一个厅里的在柜子里有好多物品，其中就有药剂可以治疗伤口。CG过后，我们去刚进来的厅，发现摇动后马上回去，墙壁坍塌，有人会提示你跟着他跑，注意不要被电线电到。一个爆炸后，那人挂掉了，我们也欣赏一段CG吧。

SEQUENCE 4Don't look down!

CG后落地，顺着电线上去，左右摇动电线后按B甩开电线来到站人的台子上，跟着他走，等它掉下去后向右爬，中途小心炸上来的汽车，到头按X向上跳，继续跳起顺着房檐爬。配合电线左右荡，找平台落脚，并用房檐前进，最后来到一个屋子里。游戏会提示我们从上面出去，可是下面有火，我们在下层的角落里拾取一个灭火器，放在旁边的绳子挂钩旁，爬上刚才的台子，跳到绳子上用跷跷板原理将灭火器弹到这层。灭火上去，从门出去顺着电线向上爬，有个人向你招手，这根破电线不停地掉，不用担心，只管向上爬就好，最后荡到一个平台上进屋。

SEQUENCE 5：24th Floor

屋里有个打不开的门，这次用垃圾桶撞开，进去后那个女的被影子干掉了，把桌子推到高墙旁边，踩着桌子上高台，横着走用墙上的沿横着爬到上层，在电闸处关掉电，从电线处向前走，一个人会提示你到他那。拿起椅子，摇动右摇杆，把椅子点着当火把，顺着光亮来到老头处。CG过后第一关结束。

EPISODE 2 QUESTIONS

SEQUENCE 1：Unexpected Meeting

剧情后我们捡起大型物件，摇动右摇杆打晕怪物，将它拖到火旁边烧死。完后顺着电线上去，躲着着火的木板跳过缺口，下电梯门口后用角落的灭火器撞开门。

SEQUENCE 2：Reception Hall

先在电梯门前按A，再到女的旁边按A将它送上去，自己也跟着跳上来，向前走下到电梯里，捡起警卫的手电，用X控制开关，小心手电有电限制。右边有个门，里门柜子有物品可以拾取。出来配合手电照亮用手枪解决前面几只虫子，走廊右边警卫室里有东西拾取，走廊尽头大厅拾取灭火器，回到走廊左边女的那，在密码器上输入密码没有反应，用灭火器撞开门，剧情过后我们开始逃跑，按住A是跑步，进门来到楼梯里剧情过后继续进门逃跑，用角落的灭火器灭火进门来到停车场。

SEQUENCE 3：Do I know you?

遇到电梯里胸前挂着特殊徽章的老头，跟他对话之后带着他继续前进。来到车旁边，用枪把车窗打烂，进去后扯断电线打火，用两个摇杆将红线对齐，等亮条出现提示按RT开车（LT是倒车），按LB打开车灯。开车前行会落到下一层，绕一圈后上来开足马力飞车上来，一直顺着路开，墙上会有鬼影跟着，撞车后触发剧情。

SEQUENCE 4：Parking

向前去有光的房子，拾取架子上的打火机，用手电

SYSTEM POINT 游戏中可拾取的物品及重要元素

所有的拾取的小件物品都会放置在主角的夹克内，移动方向键就可以在物品间来回用左右手选取使用。对小件物品精准的、创造性的组合是解决难题的关键。注意夹克储存是有限度的，若玩家拾取不了某些物品，查看一下夹克是否已经装满，丢掉不用或重复的，拾取新的物品。可拾取的大件物品可以用右摇杆绕身体转动。慢速转动使动作精准，而快速转动则为挥出。此规则对所有可拾取的大件物品都适用。有的物品还可以结合周围的物品，创造出新的、更适合环境的东西来解决问题。

	物品名称	具体作用
小件物品	手枪（9 MM）	攻击怪物，打碎玻璃等。
	双面胶带（DOUBLE-SIDED TAPE）	非常使用并常用的东西，用来捆绑物品，投掷出去并粘在某些物体上。
	照明棍（EMERGENCY FLARE）	照亮、引起怪物的注意。
	血包（BLOOD PACK）	射击尸体后洒落的血，可以分散怪物的注意力。
	化学喷雾（MOSQUITO SPRAY）	恐怖中求生存的必备物品。喷在敌人眼睛里可致盲，配合打火机还可形成喷火器。
	医疗喷雾（MEDICAL SPRAY）	治疗伤口，按方向左右激活查看伤口视角，用右摇杆切换伤口，当不再喷雾时说明这个伤口已好，当主角双手摊开时表示没有受伤。
	纱布（BANDAGES）	用来止血。
	电池（BOX OF BATTERIES）	用来给手电筒供电。
	手电筒（FLASHLIGHT）	照明。
	打火机（LIGHTER）	点燃燃油等物品。
	子弹夹（AMMO BOX）	给手枪提供子弹。
	燃油瓶（EXPLOSIVE PLASTIC BOTTLE）	提供燃油引起爆炸（其他的瓶装物的功能基本相同，这里就不一一介绍了）。
	手绢（HANDKERCHIER）	装备燃烧瓶或酒瓶上，用打火机点燃形成燃烧瓶。
	血包+胶带+刀子	对于一些喜欢血的怪物，将血包用胶带缠好，再用刀子割破扔向敌人，会在地上形成一道血槽，这是一个相当聪明的诱杀技巧。
	燃油瓶+胶带+刀子+打火机	用胶带缠好燃油瓶并用刀子割破，投掷出去会在地上形成一条燃油槽，再用打火机点燃，火会顺燃油槽烧过去最终引燃油瓶形成爆炸。（结合“血包+胶带+刀子”，团灭掉嗜的怪物）
	胶带+照明棍	可粘在某处（如天花板），形成大面积照亮。
	胶带+烟花	可投掷并会粘在怪物身上，使怪物变成一个移动的光源。
	燃油瓶+打火机	燃油瓶将油撒在地上，可以用打火机点燃。
	燃油瓶+手枪	投出燃油瓶，在需要爆炸的位置开枪射击燃油瓶，形成大杀伤力的爆炸。
大件物品	木头椅子	我们可以将拾取的木头椅子，用地上的火点燃，一路举着用来照亮。
	灭火器	用来扑灭火焰。当然，也可以快速挥动攻击敌人。甚至砸开一些门。
	木头桌子	我们可以推翻它砸开掩体，也可以打烂它，用其中的一角用火点燃变成火炬。

机关物品■在机关设置处一般都会提供大量开机关用物品，围绕这些物品的特性来做文章。例，在某个地点近似于无限的出现燃油瓶和子弹，应该就是让你消灭某些敌人或是炸开某个物体。

视角■有些特定的视角是提供我们解谜的好帮手，在这种游戏自然提供的视角里，一定蕴含着机关的谜底。例，第八关的神器房间，山洞处忽然增多的一处视角，提示我们撞开墙壁。

光■这个游戏的主角不是那个男的，而是光。通过阻拦，照射，跟随特定的光线，点燃桌椅板凳产生火把，我们可以轻松解决难题。例，例子太多了，不过值得一提的是第6关上来用手电解密的那一段，大家参考攻略仔细研究。

符号■游戏的标志性符号必是游戏解谜的关键。

闭眼睛■当我们闭着眼睛时，可以发现很多我们不曾发现的秘密。

场景■在谜题场景里，我们只要分析场景各物品的用途，找到它们的共通点，很快就能想到出路。例，用铲车铲起平台，再用墙里的柱子顶住平台上去。我们可以用逆向思维，我们要上去上面被箱子挡住的出路，而箱子是需要铲车铲开的，杠子如果不能移动那就应该是充当支点的，铲车可以抬高物体。把上述的分析结合在一起，就能很快解谜。

PDA■系统和PDA在关键时刻会给玩家隐晦的帮助。游戏里的三次开车，前两次很棘手，预计玩家会在这里花费不少时间。这里提示一下各位玩家，这个游戏的进度大家是可以看见的，所以我们可以跳进度，跳过某些我们不想玩、或者迟迟玩不过去的地方，不过在最后开启第8关第2小节的要求里，有一定的完成章节限制，这里注意。

照亮地上，会发现有一条汽油槽，用打火机点燃产生爆炸。从炸开的口一直向前走到尽头，在左边着火拾取椅子并点燃，到右边被木板挡住的门前将木板点燃，这时鬼影出现，我们按着A键+X键边跳边绕圈逃跑，等鬼影走开后木板燃尽进门。尸体旁有个药剂，开车撞开铁网旁边的门，接着再撞开右边的铁卷帘门出去，顺着路开撞开门来到马路上。

SEQUENCE 5：59th Street

剧情过后开始驾车逃跑（这里是你决定是否继续玩这个游戏的关键，原因玩过之后就会知道），这里一定要抓紧时间，开车的路线是：左转-右转-右转-飞过空隙左转-右下角穿越障碍-飞过空隙-左下角穿越障碍-中间穿越障碍-黄线左边（右边没路）-左转-左转-右转-左转-穿过公园-右转-右转-跟着前车撞烂商店的玻璃门-撞烂窗户-径直向前冲向高坡。CG过后第2关结束。

怎么样？重复了多少次？还是已经放弃了？

EPISODE 3 PAINFUL ANSWERS

SEQUENCE 1：Call 911

老头将项链给了主角，屏幕左下角出现死亡时间倒计时，把女的送上高台，在老头身上找到PDA，右上角出现地图。按back键打开PDA，在电话选项里拨通911，剧情后前方出现路，朝着地图闪光的地方跑，进屋躲避蝙蝠。

SEQUENCE 2：Down the Fissure

在一个柜子里找到纱布和药剂，装备纱布治疗左臂的出血，死亡倒计时会停止，另一个柜子也有东西。用手枪打掉电线的铁扣，出门背后的那个墙用燃油弹+手枪打烂，出去向左跳到电线上，按RB激活开枪模式干掉蝙蝠，再用手枪打烂头顶绳索的铁扣，打碎地板上的玻璃跳下，干掉对面的蝙蝠跳过去，最后爬上公车。在车尾没事，但站在车头车会侧翻，将尸体都托到车尾加大重量，来到车头打开门出去。跳下台子有僵尸就，台子上有棍等东西后前打3下就能解决一个，也可以用枪打下台子。解决后跳下台子，穿过废墟地上有个医疗喷雾，跳上台子，再抓住房檐横着爬，落在平台上后，用枪向天花板上木门闩开枪会落下绳子，用绳子爬上去，到顶后顺着墙壁上的沿横着爬，等车摔下来后穿过车来到上层，爬绳子进洞，用燃油瓶+手枪解决那个像卵一样的东西，爬梯子上去。

SEQUENCE 3：Filthy Waters

一路向前，在电线掉进的水池处跳过去，打开电箱，慢慢的将两根电线靠在一起将电路系统搞坏。向前走又是带电的水，走左边小路走到尽头，干掉几只怪物，在左边电箱搞破坏，这次先把左边的线靠到最左边，有右边的线慢慢靠近。停电后回去继续前进，路上有个吐粘液的怪物，若眼睛不幸中弹了，按下右摇杆清除。又来到一个带点的水池，跳到右边的横杆上过去，用里面的椅子将电线挑起（旋转右摇杆）放在旁边的栏杆上水中就没电了，回去拿一个大燃气罐放在水下尽头门口，开枪打爆进门直走。用手电筒照着地上那堆黑水前进，在不远的台子处上去，剧情后用燃油弹+手枪解决怪物巢穴，在尽头把电线拉上来，游戏会提示你去关阀门，关掉后就可以上提示中的梯子了。不过出门后先关掉前面的阀门，火灭后进门，在右边的柜子和架子上有好多东西，只要拿那两个照明棍。回去刚才关阀门的地方，用手电看，背后是通往梯子的路，不过下面都是黑水，将照明棍扔到水中合理的位置上，配合手电到达梯子处爬上去。上去有一个充满蝙蝠的门，只要把电线拆下来放在门旁边，打开电闸就全死完了，然后看门上梯子。

SEQUENCE 4：Stitches and Truth

地图指示的位置在一处断桥的对面，开车先把断桥尽头的废车顶下去，再把道路扫清，最后飞车过去。剧情过后第3关结束。

EPISODE 4 FLGHT BACK AND LOSS

SEQUENCE 1：Ride to the Museum

离开救护车，朝着右上地图指示的方向跑去，迅速的进到车里，天上出现了很多蝙蝠，我们又要开车逃跑了。地图的指示会不断的改变，一直跟着指示开，只能通过开车前进，下车后会被蝙蝠咬死，通过高速行驶来躲避蝙蝠。

SEQUENCE 2：The Nest

躲过追击，摧毁桥下的巢穴，楼梯下有好多的补给，用燃油瓶+手枪，到桥下对准巢穴扔瓶开枪，4次解决。注意用医疗喷雾给自己治疗。摧毁后从桥下过去，剧情过后开车到指示地点。

SEQUENCE 3：The Kidnapping

距指示地点很近的地方有悬崖挡住路，没的说，又是要飞过去，不过悬崖旁有突起的石头不能直接飞，我们向回跑找一个有警灯的平板车，这里尸体附近有把手枪。把车开到悬崖旁，在车门附近打开开关平板，再用手枪打掉后挡板上下两个锁子，一个飞跃平台就准备完毕了，最后开车飞过去。

SEQUENCE 4：Fight the Living Scar

剧情过后，女同伴被抓走了，用手枪打烂铁门锁子进去，鬼影出现后立刻从裂缝的水管处跳到另一侧，用地上的棍子把中间的电路盒砸开，用左右的第三根线将电梯激活，走到电梯尽头，按按钮升起电梯。到顶后用枪打烂玻璃门进去，右边门里有补给。把角落里的灭火器拿着，出门后有鬼影，打开前面的门，用灭火器灭火前进，右边有好多物品，从左边走会遇到凶悍的怪物，用燃油瓶+手枪解决它们，用灭火器灭火，撞开尽头的门，进入触发剧情，第四关结束。

EPISODE 5 NOT ALONE ANYMORE

SEQUENCE 1：Bring her back

用前面的棍子打烂卵救下女同伴，并开始抢救她，当亮光到中间时同时按下左右摇杆（像跳舞团一样），几次之后同时按下LT和RT人工呼吸，救醒后过剧情。

SEQUENCE 2：Museum's visitors

用手枪干掉怪物，旁边有个饮料机提供水，这里有个技巧，用水+手枪能灭火。出去右边有两个怪物巢穴，解决巢穴和怪物后，抬头把墙上电线的铁扣打掉，顺着电线上2层。用燃油瓶+手枪把木板打烂后往前走。下楼梯把路中间的障碍用手枪打烂门会开启，把右边的两个怪物巢穴搞定后往前走，把尸体挪开打开门，解决一群小怪物继续前进，在一个封闭的房子里有很多巢穴挡住了激光，我们用附近的垃圾桶撞开厨房的门，里面的一个柜子里有刀，用刀扎烂燃油瓶并扔进巢穴房子，用打火机点燃解决它们，从打开的门进去，这里很考验大家的创造能力，在门的那边有个巢穴挡住了激光，我们没法过去，每次都是小怪物过来喝点血就回去了，我们利用它，用胶布缠在燃油瓶上，用刀子扎烂然后扔到怪物身上，等怪物回去后用打火机点燃地上的燃油，巢穴就被烧毁了。进门来到大厅，干掉1、2层的所有僵尸，推荐使用化学喷雾+打火机。完后游戏提示2层有个门，里面的保安会帮你开启，进去后要过一堆黑水，还是用光来对付，如果这里手电筒没有电了怎么办？用手枪对准头顶的灯开枪，它们就会移动，射下来的光可以帮你过去，注意跳跃。过去后用指纹识别器开门发现不行，走到铁门前触发与保安的剧情，保安会帮你打开门，进门后直走用墙上的按钮打开电梯，在电梯里的按钮按下，一阵震动后在电梯门处打开门出去，直走发生剧情。

SEQUENCE 3：The Huge One

剧情过后打这个大怪物，在场景的角落有燃油瓶补给，扔过去开枪好好伺候怪物。

技巧：怪物会发射刺一样的东西，在补给处躲在柱子后面躲避，并掌握时机闪出去就是一瓶子，接着怪物会吹血风，躲在地板亮光处准备好下一次扔瓶，等怪物举起石板后扔瓶，被炸后怪物继续吹血风，这时跑向其他角补给处，依然是这个战术，大概6个瓶解决怪物。

SEQUENCE 4：One Step from the Truth

剧情过后，我们找到门，在指纹识别器处开门，打不开并触发剧情，提示还是要用保安的手，可是怎么把保安弄过来呢？这时我想起以前看过的电影，都是用冷藏的手掌或指头来开门，太血腥了。不过这里的正确办法还真是这样，在门的左上有把剑，用枪打下来，拿着剑过去砍掉保安的手，拿着手我们就可以开门了。一路开门向前，打开地板后不要跳下去，用枪打掉墙上绳子的铁扣，顺绳子下去，到一扇铁门前用枪打掉锁进门，走左边到尽头会出现两个僵尸，准备好手中的瓶，在它出来的时候扔过去开枪，僵尸死掉后旁边的铁门应该也被炸开了，进门后在路中间顺着梯子下去，先前走两步开始剧情，第5关结束。

EPISODE 6 THE TRUTH

SEQUENCE 1：Room 943

开始不久房子会变的黑漆漆的，打开手电在房子里转悠好半天就是不知道往哪走，这里的机关很巧妙，用手电的照亮视角（近距离，Y键）分别在贴满报纸墙上的一张报纸、留声机、黑板左下箱子上的东西、厕所架上的小瓶，这四个地方停留，画面会锁定并出现剧情。调查以后会出现剧情，女同伴将主角打晕。

SEQUENCE 2：An Ancient Path

醒来之后还在这里，这次的机关更是深奥。在一个可以打开的柜子里，有一堵墙，按Y推进镜头，再按右摇杆，墙上就会出现老人的影像，过后墙壁坍塌出现小路。沿着小路进去来到一个建筑很有特点的房间，在一个台子上拿到圆形徽章，手电筒+徽章可以照出一个图案。回去刚才的房间，找到一个有图案的墙，用手电筒+徽章的图案调整好距离照它，一会墙就会发光倒塌（如果只是发光而不倒塌，是因为距离不合适）出现一个小道，剧情过后进小道里，左边有个小铲车，把车开到坑下顶住木头，用左方向键调整铲子上下就可以搭起一座小桥，返回上面到达另一边进门。进门一直向前走，在墙右边有个机关，打开它伸出一根杠子，作者在这里停留了好长时间，不知道应该怎么办，把附近的椰头、木板、



点着火的木板等等物品试了个遍，发现都没用，真是郁闷啊！最后想起了刚才那辆铲车，或许有用，于是跑回去开着铲车过桥，过桥碾碎两个小怪物巢穴，然后一路开到杠子机关处，不过还是卡住了，因为上下铲杠子都没用。思来想去，重新理了理思路，抬头看到有好多大箱子堵住的一个大门，那么这个杠子应该是帮助我们上去的，而大箱子用枪打没用，看来只能用铲车将其铲开，接下来就是怎么把铲车弄上去了。作者最后终于想到了，大家把铲车开到右边墙角，用铲子把杠子下面的平台靠墙那一侧铲起来，这样形成一个坡度，再下车把杠子伸出来支撑着平台，这样我们就可以开车上去了。出现的僵尸不要管，只管开车向上走。来到大厅之后，游戏会提示在2层巢穴旁有个机关，我们把铲车的铲子升到最高，通过车和铲子跳上2层平台打开机关，下面的大平台会升起，开铲车过去，右边有个机关，打开它，不过旁边的门只开了一半，用铲子铲开门，下车进去，一直跑到尽头电梯。

SEQUENCE 3：Light from the sky

坐电梯上去后，打开前面的门，出门过桥会掉下去产生剧情，旁边都是鬼影黑水，还有烈火在燃烧，主角拿起电话求救，这时一架直升机用光照为我们开路，剧情过后，顺着直升机的光照跑，一定要坚持住。上了飞机后，老头用枪威胁主角交出项链，不过还没等谈话结束，一只超大蝙蝠摧毁了飞机，剧情结束，第6关结束。

EPISODE 7 THE PATH OF LIGHT

SEQUENCE 1：Hang on!

本关开始后，我们要抓着绳子向上爬，注意左右躲避悬崖上面的落石和火焰，若不幸被砸到，立刻连按A键抓紧绳子。爬的越高，直升机越会接近掉落，在一个卡在悬崖处的地铁旁，我们左右荡绳子来到地铁，千钧一发时直升机掉落悬崖。从地铁顶部的天窗进地铁里，走到地铁另一头，地铁会发生侧翻（游戏内容需要），我们抓住落下来的绳子爬上去，中途绳子上面会下来小怪物，我们用RB键瞄准开枪，如果被小怪物攻击，连续按A键抓住绳子。技巧：当绳子落下后，立刻抓住绳子，这时先不要急着向上爬，先按RB键打开瞄准视角，然后我们采用爬两步瞄一下的战术（瞄绳子末端位置），慢慢推进，如果有怪物就开枪，等清空了再推进，一会来到快到顶部的地方，地铁会掉下去，我们顺着绳子继续向上爬，到另一个地铁上。

SEQUENCE 2：Subway Station

从地铁前门出去，来到地铁站，这里会出现大量的僵尸，楼梯只是装饰上不去，我们需要干掉这些僵尸，右边厕所的小屋里有补给，不过不好取得，因为僵尸会跟着你进去，有种有进无回的感觉。技巧：先去远端亮灯的厕所里的小房间，开柜子拿药瓶（速度快的话僵尸不会跟进来的），然后一路冲出去，冲到近端没有灯的厕所里，在小房子里拾取两个化学喷雾，这下解决所有僵尸就是轻而易举了。最后会出现一个大个、会扔飞镖的僵尸，打这个僵尸必须先把它炸到，没打倒之前火烧是没用的，等它在地上呻吟的时候上去用火烧它才能解决。两个厕所里有燃油弹和酒瓶子补给，打前面小僵尸的时候记得留点化学喷雾，不然后果不堪设想喔！全部解决后跳上开门的地铁，与女同伴汇合。

SEQUENCE 3：Reach the Old Castle

跟她向前走，一个类似舌头的东西缠住了车厢，等车厢靠墙了后，从车厢跳到墙上的绳子，注意解决小怪物。顺绳子来到怪物肚子里（真恶心），一路向前走，出怪物肚子后，开始向右上地图指示的目的地前进。

SEQUENCE 4：The eye of Central Park

尽量搞一辆车，如果需要手动打火，参考第二关第三段的技术。来到一个楼梯下面，下车上去后出现鬼影（路上注意拾取酒瓶子），在一个门前发现门打不开，退后用酒瓶子+手枪炸它，等门炸开或燃烧脱落完以后进去。进门后找点物品补给，准备从屋内另一个门出去，另一个门通往一个类似自习室的地方，不过地上全都是黑水，大家务必小心。这里有很多办法，可以用房间内补给的照明棒扔到地上，也可以用手电，不过作者用的办法是，点燃一个椅子，把椅子放低慢慢走过去。走到对角窗子旁边，跳上去，顺着船外的电线向上爬，来到小阳台上。从小阳台的门进去，找到楼梯上去到顶后发现有个很奇怪的图案在地上。想要打开这个东西，必须通过摧毁燃烧之根来获得30分VISION值，每摧毁一个就会加VISION分，根据烧毁难度的不同和根的大小，给予不同的分数，而燃烧之根就在PDA地图上的雪花地图盲点中心，像树枝一样的东西，不管用什么办法，烧着它们。最后回到刚才那个建筑，按下右摇杆闭眼睛，分别找到6个闭眼睛后会发光的图案，用手电筒+徽章射出的图案(如左图)，与这些图案大概重合并保持一会，楼顶的那块特殊符号地板就会起反应。有3个在建筑的周围：1个在入口走廊；1个在黑水前房间吧台的油画后面，用枪打掉油画；最后一个在黑水房间，举着着火的椅子过去符号的对面，扔掉椅子后迅速照亮图表。6个图案都点亮后，一路跑向特殊地板，图中的怪物和火焰用跳躲过去，最后踩在地板上，升到一个有望远镜的房间。这时用望远镜中图案的圆环与天空中月亮重合，就会触发剧情，第7关结束。



EPISODE 8 THE LIGHT BRINGER

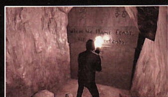
SEQUENCE 1：Evil Roots

踩着发亮的地板下去，右上地图会给出一个指示地点和一个需要50分VISION，我们继续摧毁燃烧之根，这次地图上出现燃烧之根的地方更多，不过大多数地方都很好烧毁，不过分数很少，有些根烧毁需要技巧，有些根需要我们细细探明后找到。当凑齐50分后来到指定地点，发现那里的视角很模糊，按下右摇杆闭眼，发现有一堵魔法墙，什么东西都扔不进去。仔细看后，发现墙的里面有棵大树，我们只要找到办法烧毁那棵树，魔法墙就会消失。作者发现，摧毁越多数量的燃烧之根，也就是取得更多的VISION分数，这堵魔法墙会越矮，（这里游戏系统做的就不厚道了，没有什么明显的提示给我们！）。大约有80分VISION后，我们回到这里，用手绢+燃油瓶做成燃烧弹，用打火机点燃，从魔法墙的顶部扔进去，烧着那棵大树。烧毁后出现一座废墟。进去废墟后没有路了，不过大家发现手柄又在像心跳般微微震动了。上次出现这种情况是在什么情况？是在开启6个符号的时候。所以我们闭上眼睛，墙上有个符号，用手电+徽章射出符号与它重合，开启地上的机关。不过机关是个相当深的洞，跳下去就直接摔死了，观察后发现，旁边有柱子，柱子上有条绳子，用枪打掉绳子上的铁环，抓着绳子就可以下去了。到绳子末端后，放心跳下，来到一个小平台上，向外缓步走，造成用手抓住太子边缘的姿势，横向移动来到另一个台子跳下，抓起这个台子的绳子，一直下到低会出现剧情。剧情后开启手电筒，顺着洞一直走进去。最后，来到一个很帅气的地方……一个有游戏特征符号建筑的地方。



SEQUENCE 2：Find the Key

开启近镜头拉近视角，从右边的一条小路向下走，来到电梯后用手电筒射出符号光与垫底上的图案重合，启动电梯。电梯一路直下来到一个有光柱的房间内。这个光柱可以给我们的手电筒提供充电服务，但是手电射不出光来。我们需要做的是，用旁边的一块木板，把光源阻断，前方的门就会打开。出门后横着走，抓住旁边的绳子向下滑，来到一件同样有光柱的房间，还是用旁边的障碍物挡住光源，房间产生变化，不过变化后的房间好像没什么特别。这里不知大家有没有注意到，房间左上方有光照进来的地方像是个出口，而右下角的一块石板是每次房间变化最后一个并且很晚才出来，我们就利用它，把障碍放在右下角挡住光源，等出口处的石板下降后马上跑去站在上边，一会右下角的石板伸出，会弹开障碍，我们脚下的石板会升起来，送我们来到出口处。出去后，用旁边的绳子向下，到末端后左右横移跳跃到旁边的平台上，走过去跳到前方，抓住墙上的绳子。一路用绳子下去，来到一个看起来很复杂、很多机关的房子，取下发光处的障碍后，一阵变化之后提示我们向走廊尽头的门前进，问题来了，怎么解决地上的刺，而且后面还有燃烧的火焰，我们要抓紧时间解决啊？大家注意观察，发现走廊两边有两处光源，我们拿着障碍木板，在光源处用木板挡一下，四周会产生变化，直到墙上的光源像接龙一样向前产生延伸，才是正确的机关，光源机关的顺序是：右一左一右。最后来到门前，门打开。进门后直走，在发光台子上取下障碍物，脚下的平台开始移动，平台会割断墙上的绳子，使得墙内的大木头开始挥动，用手中的木板挡住移动平台左边的光柱，平台就会停止移动，用这个技巧躲避大木头，一路向前。出门后抓住左边墙上的绳子，向下到末端后荡到左边门口平台上，进门后，用化学喷雾+打火机烧毁中间的障碍，最后来到一根有红光光源的房间，过这里，需要的是前面火烧障碍的启发，障碍挡住第一个发光地板，远处出口下平台保持与地面平行，两侧墙壁不会动，等障碍物离开后平台上升，两次墙壁向内挤压。我们迅速将障碍物拉到另一个发光地板上，剧情会把障碍物点着，这时再迅速把障碍物推回原来的地板，拿起地上掉落的地板，站在台阶上点燃木板，接着走下来点燃障碍物，立刻跑到出口处下等待平台升起。通过墙上的绳子再次来到另一个房间，这个房间很黑暗，看不到前方的路，我们拿起木板，房间开始变化，天花板开始向下塌陷，注意：天花板的纹路完全与地上的纹路完全重合，我们通过天花板大概了解前方的路。用旁边的火点燃木板后，用它当火把照亮脚下，作者总结了一下在分叉路口处的路线：右一左一左一右一右一左一右一左。出门直走，穿过狭窄的吊桥，来到一个中间供奉神器的房间，拿起火把进入旁边的洞，发现一扇打不开的石门，上面有文字："Where the flame bends the path extends"，并且视角多了在洞中间的一块，把火把拿进来放在洞中间点亮山洞，用火把点燃放神器的架子，等神器落下，拿着神器进洞，到洞中间等视角变化后用神器撞击视角中心那面石墙。石墙被撞开，里面有一位神秘的瘦弱老头（一般神人或高手都是这个造型），神秘老头和主角乘电梯，一路攀谈，似乎在讲着这个洞里的秘密、主角的前世今生等等。



SEQUENCE 3：The Final Gate

和神秘人返回地面后，地图出现新目的地。出门触发剧情，通话结束后，给了我们1分钟的时间到目的地，在这里上车，上车触发剧情（不厚道啊，倒计时没停），剧情后赶往新的目的地，又是一段飙车，左上角有倒计时，过了指定的路口补充时间，途中会有突起的树枝做障碍。技巧：1.车速不需要快，车开的稳才是王道，要知道，卡在树上、车上、或是电线杆上，要比减速更费时间；2.沿着大公路开；3.遇到全封锁的障碍，不要慌张，旁边肯定有小路可以走，记得要迅速绕回到大路上。注意：1.不要试图去查PDA地图，因为PDA上查不出你的位置；最后快到目的地的时候，也就是遇到的第三的小坡（着火的那个），要全速开过去，这里要飞车。不过我想，大家要是有前两段的开车经验，这一段开起来应该是相当得心应手。不要以为到了停车场就结束了，迅速下车跑到一处大闸门前，用手枪打掉地上闸门的锁，门开启后，看到一个老头挟持着女同伴，别忘了还有倒计时。剧情过后，这里要考验你的枪法了，用手枪红心瞄准老头的脑袋，等他闪出空挡后开枪。

SEQUENCE 4：Choose for all

老头死后，跟着神秘人来到自己的房子，进入拿徽章的密室，走到原来放着徽章，现在有字的台子前，出现剧情。神秘人的双手缓缓举起，手掌的影子覆盖住了神秘图案，房间开始转动，停下之后一个小门出现，穿过小门和密道，来到一个宏伟的建筑前，老头指了指前方的建筑，然后将自己的一半钥匙安在了开关上，主角走上前，也将另一半钥匙放在上面，之后两个机关开始缓缓合并。一道光束射向建筑中心，建筑不停转动，最后散射出强光照在了钥匙上。主角上前去拿到钥匙，这时钥匙的强大能量让女同伴全身发光，最后掉入悬崖。而男主角……他的眼睛发黑，难道他才是真正的鬼？！等神秘人飘入强光深处，第8关结束。

Story

作为“《西林》系列”历经八年重登家用机的正统续作，本作素质很高，浓缩了历代西林的精华。西林的难度一向居“《不思议迷宫》系列”之首，本作为照顾新玩家作出了不少妥协。精美的画面、庞大的剧情、丰富的游戏收集要素均居系列之首，相信新老玩家都能从中享受到游戏的莫大乐趣。 □文/Kenyo、责/七曜

LV继承及难度选择

本作为照顾初学者，不仅摒弃了西林一贯的LV重置为1的苛刻制度，改为LV继承制，还设定了容易（イージー）及普通（ノーマル）两种难度供玩家选择。容易难度在迷宫内死后，读取记录回复为记录前的状态，道具和金钱都不会丢失。普通难度就是西林的传统模式，死后读取记录，道具和金钱全失。两种难度对剧情、道具出现率、怪物实力、迷宫难度等均没有任何影响。

同伴AI控制说明

迷宫中角色的行动是回合制，玩家不操作的角色由AI控制，行动顺序在操作角色之后，今次加入了指令控制的方式来调整角色的作战，虽然这样管理会比较累，但对于角色的生存来说大有裨益。对于一些特殊情况，如打BOSS，玩家更可切换全员操作模式。

作战一览	
一緒に行こう	与玩家角色一起前进，根据情况行动
间を空けて	与玩家角色保持一定的距离行动
倒して进め	有敌人时主动攻击
无理はしないで	有敌人时主动攻击，但在血少时不接近怪物
あっちは任せた	自行在迷宫内行动
ここから逃げて	不进行攻击，逃离当前场所
その场で待机	在原地待机不作行动，被攻击时会反击
道具回收	主动捡起地上道具
先手狙い	主动攻击敌人，行动时会采取可先攻的方案
とにかく后を追う	跟随在玩家角色身后

心得一览	
石を使う	是否使用石头攻击
普通の矢を使う	是否使用普通的箭
特殊の矢を使う	是否使用特殊效果的箭
モンスターに杖を使う	是否对怪物使用杖
仲间を强化する杖を使う	是否使用杖去强化同伴的能力
お札を使う	是否使用札
攻击系の草を使う	是否使用攻击系的草
攻击系の卷物を使う	是否使用攻击系的卷物
ピンチの时は回复する	血少的时候是否进行回复
状态异常を回复する	是否主动治疗异常状态
足元の道具を拾う	是否捡起脚下的道具
道具を使う顺番	按道具的优先顺序使用

不思議のダンジョン 風来(ふうらい)のシレン3 からくり屋敷の眠り姫

Wii	本刊译名：风来之西林3 机关屋中的睡美人			CERO B
	SEGA	7140日元	2008年6月5日	
迷宫探险	DVD-ROM	日版	1人	1格

怪物系统

当怪物砍掉己方同伴或是其他怪物时可升级，每系怪物最高级别为LV4，LV4的怪物在本作里还能继续升级，在名字后加上数字后缀，每升一级经验值增加十分之一，能力值也相应提升。本作中增加了怪物属性，同系怪物不同级别其属性是不同的，以颜色来区分，怪物在攻击或者受到伤害时有一定几率发动属性效果。用ブフ–の包丁杀掉怪物后有一定几率得到肉，吃下肉就能变身成该怪物并使用其特技，不过满腹度依然会消耗。

怪物色	属性	属性效果
橙	气	减少满腹度
灰	钢	反弹部分伤害
黑	影	吸收伤害回复HP
红	热	痛恨一击，攻击力2倍
蓝	知	必中攻击
绿	树	杖攻击无效
紫	幻	回避直接攻击与远距离攻击
黄	雷	让对手定身
茶	土	透明状态移动

快来和大家一起冒险吧！

CHECK 道具系统

今作由于重视多人协作冒险，所持道具数上限增为30个。道具分为武器、盾、腕轮、札、杖、卷物、壶、草、饭团、肉、远射道具等11大类，札是本作的新类型道具，投掷使用，效果范围为掷中对象及其周围8格，是对付怪物房间的利器。不畏困难，以智慧战胜困境，活用各种道具作战，是西林的生存法则。

菜单说明

本作的系统承袭了风林系列的一贯传统，迷宫、杖、各种壶乃至饭团都是那么令人怀念，新加入的龙脉系统和能与朋友联机的求助系统也非常有乐趣。

标题画面	
はじめから	开始新游戏
续きから	读取记录
风来日记を消す	消除记录

标题菜单	
冒险に行く	开始冒险
冒险の足迹	查看达成的各种冒险履历

风来救助	
助けてもらう	请求救助
救助の依赖を送る	发送救助请求
复活の咒文を受ける	接受复活咒文
お礼の手纸を送る	给救助者发送礼咒文
救助する	救助别人
救助の依赖を受ける	接受救助请求
救助に行く	前往对方倒下的迷宫进行救助
复活の咒文を送る	发送复活咒文
お礼の手纸を受ける	接受礼咒文
番付	上传自己冒险的成绩，查看自己在全球风来人中的排名。
ダウンロード	下载新的迷宫
ダンジョン对战	与其他玩家进行迷宫竞速的对战
色んな设定	各种设定
名前の变更	更改玩家名字
ネットワークの设定	进行网络设定
友达リストに登录	登录朋友的FC
友达リストの整理	修改和删除朋友的FC
自分の友达コード	查看自己的FC
WiiConnnect24の设定	设置是否接受各种救助信息以及来自官方的信息。
说明	各选项的说明
タイトルに出る	返回标题菜单

地图画面菜单	
入る	进入当前的场所
持ち物	打开道具栏
ステータス	确认角色的各种状态和能力值
どこでもダンジョン	随身迷宫
トップメニューへ出る	回到标题菜单
オプション	游戏中的各种设定
ヒント	可以查看游戏中各种操作和基本说明
记录する	记录进度

迷宫里的菜单	
持ち物	打开道具栏
足元	调查脚下
状态	查看角色状态
仲间	同伴设定
交代	切换角色
心得	设置角色使用道具的AI
作战	设置角色的行动AI
全员操作モード	切换全员手动操作模式
オプション	游戏中的各种设定
中断	中断记录，记录一旦读取就会消除

道具使用指令	
装备	装备武器、盾、腕轮、远射道具等
はずす	解除装备
食べる	吃肉变身；吃饭团回复满腹度
饮む	吃药草
读む	咏念卷物，发动卷物的效果
振る	使用杖
入れる	将道具放入壶里
のぞく	查看壶中的道具
投げる	将道具扔出
飞ばす	将札掷出
お供える	将道具供奉在龙脉
射る	发射远射道具
置く	将道具放置脚下
名前	给未识别的道具起名；白纸卷物的书写
说明	道具的效果说明

祝福与诅咒

道具前有铃铛图标的是祝福状态，有骷髅图标的是诅咒状态。对应不同类型的道具，其效果有很大区别。给道具附加祝福可使用祝福之壶，解除诅咒可使用おはらいの卷物、おはらいの壶。

祝福状态：

武器：攻击力提升，攻击时一定几率解除祝福状态。

盾：防御力提升， 承受攻击时一定几率解除祝福状态。

矢等远射道具：攻击力提升。

札：效果时间延长。

饭团：效果为原来的1.5倍。

草：效果2倍。

杖：威力提升，效果时间倍增。

卷物：效果2倍。

肉：满腹度回复量提升。

腕轮、壶的祝福状态无效果。

诅咒状态：

武器、盾、腕轮：全部的印效果无效，共鸣无效，无法解除装备。

矢等远射道具、札：无法使用，无法解除装备。

壶：无法取出道具（砸碎可以）。

饭团、草、杖、卷物、肉：无法使用。

基本操作

以下为标配手柄的操作方法，官方推荐用经典手柄。只有经典手柄的右摇杆可以调整视点，这在一些被挡住的地方尤为重要，而且继承SFC版的操作，绝对体贴从SFC时代过来的老玩家。



→挑战世界各地的各个迷宫，是本作最大的乐趣。

按键	操作
摇杆	移动
B+摇杆	加速移动
Z+摇杆	斜向移动
C+摇杆	转换方向，身边有敌人时自动面向敌人
+和-	调出菜单
A	确定、对话、攻击
B	查看身上的道具
A+B	原地踏步，快速回复HP但消耗满腹度
十字键	切换操作人物
B+十字键	切换全员操作模式
B+①	作战菜单
B+C	查看冒险履历
①	使用装备的各种远程道具攻击或发动特技
②	查看地图

重要的冒险知识

道具的识别状态分为3种：

1.道具名为白色：已识别状态，祝福状态和诅咒状态都明确；2.道具名为绿色：半识别状态，道具名明确，祝福状态和诅咒状态不明确；3.道具名为黄色：为未识别状态，道具名不明确，祝福状态和诅咒状态不明确。

除了LV的继承，力量值和最大HP也会继承，要把力量草、命之草拿去龙脉处增殖，也是提升永久实力的一个好方法。满腹度就算提升了最大值，出了迷宫还会复原。

在迷宫内逗留过久会起风，吹第4次风，就视为冒险失败强制回到村庄，所以最迟在吹第3次风时，应尽快走下楼梯。当身上道具掉到水里时，使用水がれの卷物（随身迷宫6F以上随机出现）或者装备水ゲモの腕轮（随身迷宫16F以上随机出现）才能取回，卷物遇水则变成ぬれた卷物，不放入壶内，带走身上，在前往下一层时，有一定几率晾干变成白纸の卷物，通常都要走N层才变。白纸卷物可写上任意读过一遍的卷物名称，从而发挥该卷物的效果，是最实用的卷物。而在水路行走时，如果不装备サビよけの腕轮，装备的金印有一定几率消失，之后继续行走装备就会被腐蚀。

银行的奖励

在银行存款达到一定数值以上时，可得到一些珍贵道具作为奖励。不得不说，这些奖励中，不乏很多高等级的道具和稀有装备，而且将钱存在银行里，如果在迷宫中遭遇不幸，也不会在经济上伤筋动骨。

存款数	奖励道具
1	复活の草
10000	しあわせの草
50000	ガマラの盾
100000	天使の种
500000	まもりの腕轮
1000000	咒いよけの腕轮
5000000	アイアンハンマー
9999999	必中の剑

人物角色

西林

可装备剑、盾、双刀，装备双刀时可使出二刀流，一回合2次攻击，属平衡型角色。

飞鸟

本作中的女主角，可装备剑、盾、长武器，无法装备双刀，属中距离攻击型，兼速度型角色。

杉塞

可装备剑、双刀，装备双刀同样可使出二刀流，无法装备长武器、盾，属强攻击型角色。

合成系统

丰富多彩的合成系统一向是风来西林的魅力所在，普通合成可使用合成之壶，合成法则为：可合剑、盾、腕轮和杖4类道具，同种类的道具才能合，例如剑合剑、盾合盾。先放入的装备为主合成，后放入的装备的强化值和印能力会继承到主装备里。例如先放入**カタナ**+8，再放入斩空剑+2，合成之后就是**カタナ**+10，并附加“空”的印能力，当主装备的印已满，后放入装备的印能力就不会被继承，利用这点可以合成一些有强化值但带有负效果印的装备，例如**つるはし**之类。装备的合成方面，西林、飞鸟、杉塞的专用双手武器，都可以合到单手武器里继承其能力。要注意的是，合成时有不能共存的印能力，后合成的会消除先合成的，例如三方向攻击的妖刀**かまいたち**，八方向攻击的龙卷**の**镰，只能存在一种。

此外，还可以通过**マゼルン**系怪物，进行异种合成。异种合成支持装备与卷物、草、饭团、矢等等不同类道具之间的合成，并继承其印能力。**マゼルン**在随身迷宫（**どこでもダンジョン**）的13～15F有出现，合成法则跟普通合成一样，把要合成的道具投掷给**マゼルン**，再杀掉就能取回道具，不过它吃下道具后攻击力会提升。LV1的**マゼルン**可合2个道具，LV2的**マゼモン**合3个，LV3的**マゼゴン**合4个，LV4的**マゼドン**合5个。

装备的印数最高为12，通关后可花10000G和随机一个道具在锻冶屋提升印数。大多数的印都有叠加效果，相同的印越多，该印能力的效果就越高。通关前，杖的使用次数只能合到9，通关后可合到99。

龙脉及道具成长系统

本作新增了以龙脉为核心的道具成长系统。自火之森迷宫开始，所在层右上方出现“脉”字样，就代表该层有龙脉出现，特征为一种结晶似的石头，石头下有对应的属性字样。同



↑龙脉是本作武器系统的精髓之一。

一层有复数个龙脉存在，只有在“脉”字阶层，使用龙脉之卷物才能增加龙脉，最大可加到8个，属性与当前龙脉的属性一致。龙脉有影、雷、气、树、知、土、热、钢、幻9种属性。龙脉有等级的概念，以外观包围的光环数来判断高低，最高3个光环。越高级的龙脉，道具成长的速度越快，效果也越好。龙脉每隔一定回合会自动变换位置，要固定位置，只能使用结届之卷物。在龙脉放置必要的道具后，使用结届之卷物，龙脉周围会张开栅栏把龙脉包围住，结届中的角色会瞬移到别处。等待一定回合后，出现讯息提示龙脉对道具附加了效果，就表示道具已经成长了。放置不管的话，道具还能继续成长，所以等待起风再回收道具吧。注意，当龙脉周围有障碍物如墙壁、水路、楼梯、其他龙脉等存在时，结界就没法成功，只会回复玩家角色及周围8格内己方角色的HP。当己方角色或怪物进入结届范围，结届就遭到破坏，道具的成长也被中止。另外，结届卷物的效果是针对房间内全部龙脉的，所以一次供奉多个道具会比较有效率，但也加大了守护结届的难度。重复读结届卷物可以达到多重结届效果（最大四重）。

龙脉与道具成长关系表

道具种类	龙脉附加效果	属性影响
剑	祝福；强化值提升；强化界限提升	附加龙脉对应属性的印
盾	祝福；强化值提升；强化界限提升	附加龙脉对应属性的印
腕轮	祝福	附加龙脉对应属性的印
普通的杖	祝福；使用次数提升；增殖	——
吸收之杖	进化为其他的杖；增殖	根据龙脉属性而进化
卷物	祝福；变为其他卷物	——
草	祝福；增殖；增殖出其他的草	——
壶	祝福；增加壶的容量；变为其他的壶	——
矢	祝福；进化为其他的矢	根据龙脉属性而进化
石	祝福	——
金钱	金额增加；变成随机种类的壶	——
だましガタナ系	供奉时即现原形	——

网络救助系统

继承DS版西林的Wi-Fi风来救助系统，让全球的西林玩家都能互相救助，救助有“网络救助”和“密码救助”两种形式，建议有条件Wi-Fi的玩家选择网络救助，日本玩家相当热心，救助速度相当快，效率很高。每个迷宫都有救助次数的限制，救助时，去到被救助者死亡的地方必定是怪物房间，因此可用



↑阵亡后，可以上Wi-Fi输入密码向朋友求助。

来刷道具，利用脱出卷物更可重复刷某个救助任务来获得珍贵道具，但有次数限制，超过5次救助未成功，该救助任务就作废了。救助迷宫难度越高、层数越深，获得的救助点数就越多。当积累到一定的救助点数，可获得珍贵道具作为奖励。本作更可与今冬发售的《风来之西林DS2 沙漠的魔城》进行连动，用救助点数换成DS2所用的道具。

救助点数	获得道具
10	药草
50	弟切草
100	命の草
500	ちからの草
1000	しあわせ草
5000	天使の种
10000	身かわしの盾

救助注意要点：

1.BOSS战死亡无法救助；
2.龙脉存在的层死亡无法救助；
3.即使选择了容易难度去救助，救助失败时，读取记录身上道具照样会消失。
4.无法前往自己进度未出现的迷宫救助别人。

救助流程：

以网络救助为例，死亡后，选择等待救助。回到标题菜单，选择“救助の依赖を送る”，利用Wi-Fi发送救助请求到服务器上。等待一段时间后，选择标题菜单的“复活の咒文を受ける”，如果已有人成功救助，就能接受到复活咒文而复活。复活后，选择“お礼の手纸を送る”可给救助者发送礼咒文，对方接受礼咒文后便能获得道具。

自己要救助别人时，选择“救助の依赖を受ける”，便能看到服务器上发出求救的人，选择适合自己的委托，选“救助に行く”前往救助。救助成功后，选择“复活の咒文を送る”给对方发送复活咒文，并可在仓库里选择一样道具赠送，最后选“お礼の手纸を受ける”接受礼咒文获取道具。



←网络救助是有使用回数限制，还有些迷宫和楼层不可发送救助。

全部迷宫+故事完璧解说

Chapter1 归ってきた风来人

西林的师父杉塞手中持有打开**からくり**屋敷的谜之钥匙，传说中**からくり**屋敷里沉眠着大量宝物，更有着不可思议的强大力量，很多人都不断追寻着这个梦想。西林与杉塞为了调查传说的真假，经过长途跋涉来到了**オオツツキ**村。

先在村里探索一下吧，在村中央听到了孩子们唱着流传已久的一首手鞠歌，歌词很是怪异。到酒场找到杉塞，商谈了**からくり**屋敷的事情。突然身后站起一群凶神恶煞的人恐吓西林与杉塞，企图阻止二人前往**からくり**屋敷，他们很快就被杉塞的刀法吓跑了。酒场的老板娘看到杉塞如此神勇，于是拜托二人救回被拐走的女儿**タエ**，地点在村西边的荒寺，须穿越**サヌキノ**森。

迷宫：サヌキノ森（3F）

给初学者练手的教学迷宫，都是一些弱小的怪物，没难度，先熟悉一下基本操作，练一下级吧。

到了荒寺，之前那群恶人原来还有领头的，叫十狼太，他腰间别着小丑的面具，都是被通缉的“小丑党”的人。十狼太招安不成，启动陷阱，西林与杉塞掉进了落穴，与BOSS剑虎展开战斗。此战让杉塞使用双刀流，与西林一起合攻，注意回复HP即可。

把**タエ**带回村，与酒场的风来通信员对话，入手“随身迷宫”，进入后以LV1状态开始，出来自动回复LV，可带道具，不能带同伴，以后随剧情的发展，最深层数会逐渐增加。

Chapter2 からくり山で会いませう

十狼太一行已先一步前往**からくり**屋敷，西林与杉塞加紧追赶，途中要翻越**からくり**山。

迷宫：からくり山（7F）

要注意的敌人，**シュンライさま**特技是降低力量值，而**マルジロウ**会将身上的道具撞掉出来，壶有一定几率摔破。此迷宫路程较长，要留意满腹度，较少时吃饭团回复。不操作的角色不会消耗满腹度，因此可换人来缓解没饭团的情况。

到达山顶，看到十狼太一行已被怪物包围。**ホウライ**四天王降临，他们的使命是消灭一切企图盗取**からくり**屋敷宝物的闯入者，西林和杉塞也被当成了盗宝之人。此时，远处树上突然出现一名神秘的少女制止了大天狗，说西林有可能是对**からくり**屋敷有重要意义的人。于是，西林一行被准许进入**からくり**屋敷。

Chapter3 コッパ救出!大ムカデはイヤなヤツ

在**からくり**茶屋调整一下装备，为了救回手帕，西林和杉塞急忙向大**ムカデの**巢穴进发。

迷宫：大ムカデの巢穴（7F）

通道开始出现视野一格的限制，商店也开始出现了。**こねこねビリー**特技是让对手攻击伤害固定，**ガマラ**特技是盗钱。由于是游戏初期，钱还比较难赚，被偷走一点都会很心痛，如果捡到**トド**の盾就不用怕它了。

到达顶层，BOSS大**ムカデ**已等候多时，要注意，异常状态道具对BOSS均无效。建议切换全员操作模式战斗，如果有**いかずち**の卷物，1回合用2个，比较容易取胜。大**ムカデ**特技是遁地、毒雾攻击。

Chapter4 实录！仁义なき猛禽类

迷宫：大ワシの砦（7F）

本迷宫要特别注意**ケロぼうず**，它的特技可以腐蚀装备。武器和盾一定要加金印（可使用**メッキの**卷物），



否则装备的强化值就会被降低。不过并不是加了金印就无所顾虑了，在承受腐蚀攻击时，金印是有一定几率消失的。所以还要准备**メッキの**卷物带着，随机补给。**タトゥーバード**的特技是受到攻击时一定几率发动防护盾，使伤害减半，有点麻烦的怪物。鬼面武者死后4回合变成亡灵武者，进入其他怪物的身体让其升级，用此法虽然可以增加经验，但要注意有否实力杀掉。被**すりガラス**偷了道具后，对它留下的羽毛挥任意的杖，就能找回被盗的道具。

顶层BOSS大**ワシのジョニー**，特技有机枪攻击、近身时吹飞攻击、硬化液无法移动等等，因大**ワシ**攻击范围较远，可用弓箭对射，或让杉塞主攻，西林补血。战胜后，奸诈的大**ワシ**耍赖，放出冷箭射伤了杉塞，把西林变成了CHUNSOFT的吉祥物**マムル**，科帕也中了箭，伤得不轻。战斗形势一下逆转，西林一行完全处于劣势了。就在此时，一位红发少女从天而降，飞鸟参见！飞鸟用阻出卷物救出了科帕，杉塞趁大**ワシ**分神之际，跳下悬崖逃亡。回到村庄后，从村长处获得了将西林变回原形的“**打ち出のこづち**”。

Chapter5 シレンよいずこ？3匹めのナマズ

迷宫：大ナマズの巢（7F）

オトト兵的HP较少时会躲到水里回复HP，**ドロリン**一定几率让对手不动状态，**ガイコツまどう**魔法攻击，**デブータ**远程投石攻击。**チャツボガエル**可盗走壶并减少容量，要特别注意，最好远程攻击搞定或用变化之杖变走它。

在4F找到了变成**マムル**的西林，总算把可怜的西林救回来了。此迷宫开始出现怪物房间，满屋都是怪物和陷阱，当然回报也很诱人，满屋子的道具，有可能出现该迷宫平时较低几率遇上的道具。

在顶层遇到了BOSS大**ナマズ**，特技是远距离攻击的**の**水铁炮，扫尾物理攻击，以及地震全体攻击，依然采取飞鸟主攻，西林补血的战略，轻松搞定。

战胜大**ナマズ**后，大天狗出现砍掉了奄奄一息的大**ナマズ**。大天狗觉得它把战败原因归结于古伤，辱没了四天王的名声。而使用奸计的大**ワシ**，更是破坏四天王的形象，也早被干掉了，大天狗把两颗宝玉交给西林，让他来自己的巢穴一决胜负。得到道具“**ふたつの玉**”后，接着应该前往大天狗城。

Chapter6 ホウライ四天王 最后の砦

迷宫：大天狗の城（7F）

本迷宫最要小心的是**ケンゴウ**，它能弹飞对方的盾，如果身后有人，你辛苦锻造的盾就不见了，特别是通道里，防不胜防。所以最好就是让一个角色在原地待机，操控另一个角色探索迷宫。**ギラス**的特技是让对手的LV暂时减半，**もどきダケ**的特技是让对手的最大力量值降低，或者变身成怪物。**オヤジ**战车固定20点大炮伤害，单人还比较容易接近，双人就很容易被炸得遍体鳞伤了，建议在远处就变走它。此迷宫开始出现限制使用道具的地形，当然利用不能投物的地形，可量产弓箭和石头。顶层与BOSS大天狗决战，大天狗3方向的龙卷攻击可弹飞装备，依然采取老套的回复战略，回复的角色以斜线阵列来排列，尽量处于攻击范围外。大天狗还能使用提升攻击力的踩地特技，让对手失明的特技，属比较棘手的角色，HP也较高，如果没有LV20以上，建议先练一下级，要多准备点回复道具和复活草。大天狗被干掉之后，十狼太率领手下突然出现，意欲抢夺4块宝玉，令人意外的是，杉塞也在他们其中，原来杉塞受伤时受到十狼太的照顾，于是答应帮助他们。刚与大天狗战已精疲力尽，再与杉塞作战难有胜算，飞鸟劝西林交出了宝玉。



Chapter7 からくり屋敷の怪

进入**からくり**屋敷，就遇到了两个机械巨人BOSS，**からくり**巨人阿特技是直线3格的范围攻击，右边的**からくり**巨人口牛是3格远的物理攻击，当处于它们中间同一直线上，它们还能使用合体技阿口牛**プレス**。建议先集中攻击其中一个，注意，杀掉任何一个都会自爆给予伤害。

到达**からくり**屋敷正门，大门紧闭，怎么开门呢，西林突然想起了村中传唱的那首手鞠歌，果然，门应声开了。

西林的意识世界又出现了那名神秘女子：“欢迎你回来，西林，回到我的怀抱中……”

一阵白光之后，西林的意识穿越时空，回到了1000年前的世界……

清醒之后，发现就在四目岩的位置，但是周围环境不太一样，飞鸟不见了，西林变成了武士模样，而科帕变成了狸猫的样子，这到底是怎么回事呢，没人告诉西林，只能自己寻找答案。

迷宫：ヲチミヅ山（5F）

过去世界里，每次进入迷宫都从LV1开始，不继承LV，一些初学者可能会不太习惯，不过高攻高防的装备比较容易捡到，所以基本没难度。

到达过去世界的**オオツツキ**村，这里的村民都没有听说过**からくり**屋敷，但都认识西林，搞得西林很不明白。从村长处了解了事情缘由，原来西林是国司的武官，来村的目的是缉



↑本章的大地图设计对于系列玩家来说非常熟悉。

拿夺取国司财宝，企图反乱的豪族乱党。村长透露村西的神社有一群陌生人刚搬来居住。去神社要穿过**サヌキノ**竹林。注意，如果在**オオツツキ**村的刀屋，取得了病危老板的破烂卷书，在游戏进程回到千年以前找刀屋老板的祖先，并将卷书交给他，会得到“**唐の**妙药・秘传书”。

Chapter8 鸣呼ご先祖さま 恶党どもは眠らすな

迷宫：サヌキノ竹林（6F）

与**ヲチミヅ**山同样性质的不继承



LV、高攻高防的装备比较容易捡到的迷宫，没有逗留的必要。到月读神社，西林被指责做了国司的走狗（太过分了，人家明明是用了2次月光宝盒回来找公主的），里面公主模样的女子与**からくり**屋敷的神秘女子长得几乎一样，这到底有什么联系呢。公主说话了：“西林，你为什么会在这里呢？”一阵白光闪过，西林和科帕再次穿越时空回到了现实世界……

Chapter9 からくり屋敷の怪 その贰

西林完全不明白刚才的事情是怎么回事，飞鸟也不清楚西林说的是何事，西林以为自己产生了幻觉，还是赶紧进入**からくり**屋敷吧。

迷宫：外郭（9F）

本迷宫最万恶的敌人出现了，就是**ゲイズ**，本作中催眠特技发动几率特高，且有一定几率将身上已装备的武器盾扔给敌人，万不可让它近身，配合远射道具或变化之杖对付。**ボンボン**的HP较少时变红进入爆发状态，如果再续攻击不能杀死就会自爆，让邻接角色HP降为1，如果攻击力不够高，不要轻易惹它，看到它变红，就离远点射箭引爆。**からくり**女中死后死亡位置100%出现陷阱，**だましカタナ**变成道具的样子，能先制攻击，属性攻击发动几率蛮高。此外仍然要



↑本关的难度不低，一定要做好战前准备。

注意**ケンゴウ**的弹飞装备。

顶层BOSS是6只战鬼，白头发的会给同伴HP回复全满，2个使用弓箭远攻，3个前卫。有3～4个**いかずちの**卷物就很容易对付，建议进入迷宫前要准备几个，以免被群殴陷入苦战。建议本战一开始就先使用两个**いかずちの**卷物。

Chapter10 内郭 突入!正义の味方は迟れて来る

就要进入内郭了，西林与飞鸟正欲过桥，头顶突然飞过一艘庞大豪华的飞船，而甲板上的人竟然是**からくり**茶屋的老婆婆，突然一变身，又变成了老板娘的女儿。原来是自称正义化身的**おぼろ**，她一直在监视西林，认为西林就是被通缉的企图破坏国家安宁的恶党。对方人多势众，西林和飞鸟被抓进飞船锁进了牢里，**おぼろ**率忍领忍者队进入内郭调查。正在发愁怎么脱出牢狱，关键时刻，原来飞鸟是开锁高手呢。

迷宫：光阵丸参号（3F）

没什么难度的迷宫，**アンペリウム**的特技是雷击，对象周围8格角色都会受到伤害。**死の使い**能倍速移动。

对于飞船里出现的魔物，飞鸟意识到**からくり**屋敷的魔力会逐渐侵食一切靠近它的物体，使其最终变成屋子的一部分。事态严重，要赶紧进入内郭调查真相。这里要特别注意那种蓝色的飞行系魔物，它们的速度极快，而且回避率很高。

Chapter11 からくり屋敷の怪 その贰・伍

迷宫：内郭（10F）

クギワラド－ル特技是让西林身上随机一个道具诅咒状态，卷物

↑建议携带防守较高的强力盾牌，而且多带雷卷轴。

封印箱的特技让西林无法使用卷物，之后瞬移逃跑，杀掉它才能回复正常状态。**カラクロイド**可倍速移动，制作陷阱后一定回合内无法移动。**リップルバ－ド**的防护盾伤害减半，而且回避力较高，是劲敌。最后，对变态的**ゲイズ**仍然不能掉以轻心。

终于来到顶部，但这里空荡荡的，似乎没有去路了。而背后杉塞与十狼太也来到封锁了退路。既然还没找到出口，西林和飞鸟就成了优先击倒的对象，一场恶战在所难免。此战杉塞与十狼太都是无敌状态，十狼太的手下们被击倒只是处于昏迷状态，还会被十狼太踢醒，因此不适宜持久战。仔细观察地图，有3个开关按钮似的地板，不管敌方己方的人，只要踩下3个机关，就可过关，但必须要引诱其中一名手下站到地板上再打晕他。注意，机关上的晕迷手下如果面对方向是斜向，踩下机关是无效的，必须是横或纵向。

机关启动了整个**からくり**屋敷齿轮的运转，顶部的平台在急速往下降，到达底部后，呈现在大家面前的是一片广阔美丽的地底世界。

神秘女子再次出现，她带着一群怪物来迎接西林，只听见怪物们都称西林为**ホウライ**国的国王，高呼“西林王万岁”，这真叫人摸不着头脑。神秘女子开口了：“西林你还记得吗，你是为了兑现千年前的誓言，而来到此地……”

一阵白光闪光，西林的意识又回到了过去世界。他在不知不觉间，被这个神秘的女人再次唤醒了心中那份属于千年前的记忆。

Chapter12 千年前ふたたび 永远の誓い

上一次回到过去是夏天，这次回来恰好是已接近中秋的某个月夜。在村中右下角河边的某个民家偷听到了屋内的村民议论公主及国司追兵西林的谈话。

前往月读神社，门前的两名护卫与过去的西林本是自小一起长大的好友，对目前敌友难分的西林很是震怒，但护卫的无礼却被公主制止了。公主邀请西林进屋谈话，向西林说明了一切。原来，公主的父亲，也就是乱党的首领，并没有企图造反，是国司意欲抢夺父亲的财产，才诬告父亲造反，起兵追杀公主一家，公主幸运地逃了出来，但父亲已惨死在国司的魔爪之下，公主决定牺牲自己，让西林护送自己的手下逃走。至此，西林已决定要誓死保护公主。

西林的意识回到了现在世界，神秘女子试出了西林的内心意向，已确定西林是“友”了，于是拿出了一个怪异的壶把杉塞、十狼太等所谓西林的“敌人”统统吸到了壶里。

←终于知道了原来神秘女子就是千年前的公主转世。

Chapter13 壶中转生 ツボとともに去りぬ

迷宫：壶中梦幻（3F）

这里主要收集壶の欠片，每层1个，2F与飞鸟会合。**すべすべボニ－**特技是让对手HP无法自然回复，如果承受复数次特技，HP会逐渐减少。

最深层与**ツボキング**对战，这个BOSS每隔一定回合会吐出道具和怪物，每回合自动回复HP，如果不想收集道具，就集中攻击，速战速决。

Chapter14 ホウライ王国 地の底で惑うものども

壶破裂了，关在里面的人全部得救。大家暂时休战，科帕向大家诉说了西林与自己的意识穿越时空，回到过去所遇到的事情的经过。知识丰富的杉塞向大家讲述了竹取物语的传说，看来这个神秘女子很可能就是**かぐや**姬。

←龙脉是本作新加入道具成长系统。

随身迷宫扩张到15F了，13～15F会出现合成怪物**マゼルン**，由于合成之壶比较低几率捡到，强烈建议到里面合成一下装备，提升实力，才去打往后的迷宫。

迷宫：火の森（11F）

此迷宫开始出现龙脉了，属性为“热”，善加利用来进化道具吧。狐火**ダルマ**是特别要注意的怪物，被附身后，一定要切换全手动模式，或是让被附身的角色与AI控制的同伴保持距离，否则会被AI同伴攻击，攻击力高的话相当危险。**まぜまぜビリ－**特技是让对手攻击固定伤害为5。**リュイ－グ**喷火攻击一直线上的角色，固定伤害为15。

Chapter15 隐されし魔が乐土 地下世界を征け

迷宫：水の山（11F）

此迷宫的龙脉有“知”、“气”两种属性。**いやすぎガッパ**特技是将地上的道具扔给玩家，属于糟蹋道具的怪物，很是讨厌。注意，对它射箭，投掷道具都会被反扔回来。**ケロケロぼうず**降低装备的强化值2点。**イナヅマさま**降低攻击力上限3点，绝对要装备防毒腕轮。**ガンコ**战车的大炮伤害固定30点，棘手的劲敌，没有地雷盾的话，会相当辛苦。

最深层BOSS外法海月与4个分裂**クラゲ**，特技水攻击会减装备强化值、使壶外卷物湿掉不能用。要时刻留意金印是否被剥除，就算装备有金印，有**メッキの**卷物补给，也要做好装备减至负数的心理准备（以金剑金盾为主合成，就不会被腐蚀）。由于水攻击会回复分裂**クラゲ**的HP，最好准备几个**いかずちの**卷物先消灭分裂**クラゲ**，再集中二人火力攻击外法海月，不适宜持久战。

杀掉BOSS救了受困的**おぼろ**忍者队，飞鸟劝说**おぼろ**返回飞船养伤。注意，如果这时回到**オオツツキ**村的刀屋，就会发现老板已经痊愈。

Chapter16 冥き谷底にて力尽きて朽ちよ 风来人

先行一步的杉塞与十狼太砍断了路上的桥，西林与飞鸟只得绕道翻越死者の谷。

迷宫：死者の谷（9F）

此迷宫出现的龙脉是“影”属性，

→本章的迷宫地形比较复杂琐碎，而且死路多。

地狱の使者，倍速移动，1回合2次攻击，攻击力较高。**ギョロス**特技LV减半，当然回复LV后的HP回复比较辛酸。**ぶつかり**斗犬关胁，特技是自身与对手HP减半，对手所持道具掉落地面。由于幽灵系怪物众多，如果合成了成佛**の**镰的能力，就比较好打了。**ガイコツまじん**的其中一种魔法会将己方角色定身并送至别处，使己方分开，不解除定身的话无法切换角色也无法对其下达作战指令，比较危险。如果实力足够，利用将军死后的将军**ゾンビ**可增加不少经验。

最深层BOSS**からくりロ－ズ**，本体攻击固定25点，射程无限，其余部分攻击固定10点，射程一直线。建议一定要装备防混乱腕轮，如果没有，可用射箭+大量回复道具补给的方式作战。注意，BOSS可发动特技吸食己方一人，每回合减少HP。

Chapter17 消せない伤痕 丧われし友の托せしもの

迷宫：龙が池（9F）

大岩在靠近时会使出“最后一击”，固定伤害300点，建议不要惹它。打飞装备的**イアイ**超危险，通道内要小心，弄不好辛苦锻造的装备就断送在这里了。妖怪**にぎり**亲方能将对手变成饭团状态，此状态若是遇水或火马上死亡。



最深层BOSS是留下来殿后的杉塞，但他相当的弱，二、三回合就败下阵了，完全没有认真打的样子。一问缘由，原来杉塞想死在西林之手，因为13年前，西林的父亲将西林和**からくり**屋敷的谜之钥匙托付给杉塞，就去调查一族的秘密了，本欲同行的杉塞被西林的父亲阻止。后来西林的父亲孤身一人前往，被怪物杀死了，杉塞怪责自己害死了西林的父亲，一直内疚不已，这就是杉塞揭开心中伤痕。

Chapter18 からくり屋敷は嘲う！十狼太の秘密

迷宫：からくり櫓（24F）

通关前最长流程的迷宫，陷阱满地都是，小心探索。此迷宫的龙脉种类非常多，一般在4的倍数层出



现，有雷、钢、土、知、影、热、幻等属性。重点注意的怪物，杖封印箱发动特技后无法使用杖，杀掉解除杖封印状态。弹飞装备的**イアイ**，自爆的**ライトボンボン**，催眠攻击的**スーパーゲイズ**，能把角色扔向附近怪物或者陷阱的**タイガ-ウホホ**，都不能掉以轻心。此处最大的难点还是踩中了装备封印陷阱，装备的所有印和强化值均无效，承受一定攻击才能自动解除，很容易瞬间陷入苦战。

最深层BOSS是十狼太及四名手下，原来十狼太是国司一族的子孙，调查**からくり**屋敷是为了完成一族秘传的心愿，灭掉**かぐや**一族，取得屋内的宝藏。对于这个狂妄之徒，绝对不能手下留情。战一场恶斗开始，由于手下死后留下尸体，如果十狼太靠近还可以无限复活，所以建议全手动模式，让西林牵制十狼太，飞鸟负责解决4名手下，其手下能使用失明、**ゾワゾワ**等异常状态，有**いかずち**の卷物还是十分容易取胜的。

从十狼太口中的得知，制造**からくり**屋敷的是竹取の翁，经过千年，屋敷已成长为难以置信的巨大怪物。十狼太趁众人不备，跳下落穴逃走了。

突然身后出现**かぐや**姬的手下**コトダマ**与**コダマ**，得知千年前西林的先祖确实背叛了公主，将公主交给了敌人，导致公主命丧黄泉。

Chapter19 袭击！千年前の真实と恶梦の始まり

西林来到村庄，发现到处都是国司的武官，阵势浩大，而村人们被命令不准离开村子半步。月读神社那边隐约有火光，国司很多武官都整装列队往那边去了。西林到达神社，这里已是一片火海，国司和其手下站在神社远处观战，公主的护卫还在为守护公主，奋战至最后一刻。被身边武官们围住的西林，身体根本无法动弹。神社内，护卫几乎都牺牲了，没战死的也都受了重伤，公主喃喃地说：“西林，是你唤来这些士兵么，我不恨你，只是希望，我能够死在你的手里。”神社倒塌了，火光渐渐熄灭……

竹取之翁出现在西林面前，原来谜之钥匙就是**かぐや**姬托付给竹取之翁，让西林一族完成誓言的关键之物，千年后，到**からくり**屋敷迎接公主的回归。

回到现实世界后，杉塞加入队伍，终于可以三人行了，由于杉塞长期脱离队伍，还没有对应的装备，可先利用龙脉配合随身迷宫合一套装备出来，再继续攻打往后的迷宫。



Chapter20 远ざかる时の残响 神迎えの祭りの宵に

到达缘日の境内，恰好听到**コトダマ**与**コダマ**正在讨论什么鹤神的祭日，看来**からくり**屋敷除了屋主，真的还有其他神的存在。

迷宫：缘日の境内（7F）

没有特别要注意的怪物，都是一些老面孔了，只是LV不同而已。由于杉塞没盾，要避免怪物的集中攻击。

最深层是BOSS**コトダマ**与**コダマ**，它们正在为打倒西林后做**ホウライ**国的国王还是皇帝而争论不休。让杉塞站远点负责回复补给，逃离BOSS的范围攻击，西林和飞鸟合力逐个击破，这两个BOSS有合体形态，合体之后可吸收邻接角色的满腹度回复HP，攻击范围为眼睛前方的横向3格。

コトダマ与**コダマ**告知众人，再往前走，屋敷的门就会关闭，谁都无法再离开，这也是屋敷开始觉醒之时，也是死亡破灭的开始。到



一后期敌人的能力增强，尽量避免遭到围攻。

了这个时候，西林只有接受自己的使命，解开屋敷千年的诅咒。

Chapter21 潜入からくり御殿！少女变生

迷宫：拜殿部（4F）

此迷宫4F出现龙脉，属性为钢、土、知。没有特别危险特技的



↑后期要多带回复杖、各种功能的壶和回复品。

怪物，难度不高。

最深层就是那名神秘女子，她告知西林，千年前的神社事件，公主并没有葬身火海，而是幸运逃离了，一直在屋敷等待千年后与西林再度相会，能长存千年，是靠一种“月之灵水”的不老不死药水，这种要药水由月神**ツクヨミ**保管，现在几乎没人知道制作方法了。神秘女子的目的是守护**ホウライ**山和屋敷，等候西林归来。科帕生疑询问神秘女子，既然公主逃出了神社，大可直接找西林的祖先相会，为何要等千年后再相会？神秘女子词穷难圆其说，于是露出了本来面目，巨大的蜘蛛身体狰狞不已，面容却是**かぐや**姬的可爱样子。

BOSS**からくり**姬会召唤4个小蜘蛛支援，杀掉会立即再次召唤，也是无限的。所以集中火力攻击**からくり**姬即可，不要分散战斗力了。**からくり**姬一回合2次攻击，攻击力挺高，注意回复HP。

打倒**からくり**姬之后，背后突然出现了**オオツツキ**村的村长，他竟然就是千年前的竹取の翁，他告知西林，屋敷的真正主人**かぐや**公主，一直沉眠在屋敷，千年的绝望、孤独与哀伤，把公主的心禁闭得很深，只有西林的声音，能唤醒公主的心，能够唤醒永眠的公主。突然竹取の翁的身体浮起向宇宙飘去：“来吧，西林，拯救公主，把公主从千年的沉眠中唤醒吧。”

虽然竹取の翁的疑点不少，西林还是决定深入屋敷内部，寻



找真相。

剧情完结后，随身迷宫扩张到了20F。

Chapter22 ワナ！世界と异界との狭间にあるもの

迷宫：本丸（9F）

スカイドラゴン对房间内任意角色固定40点的龙焰攻击。**スーパーゲイズ**的催眠和鬼火**ダルマ**的附身都要小心提防。

最深层BOSS**からくり**部屋，所有攻击伤害为1，“地板移动”混乱状态，移动并召唤杂兵。有箭或石头的话，往哪个方向射击都能打中BOSS，很轻松取胜。这个BOSS和之前一样，有了先前对付它的经验后，这场战斗就显得非常轻松了。

Chapter23 からくり屋敷の秘宝 生きていた十狼太

迷宫：钱藏（6F）

此迷宫每层都有隐藏的金钱房间，LV3以上的**はぎガラス**盗走道具后，就算对羽毛挥杖也无法找回道具，所以无法装防盗盾的杉塞，最好能装备防盗腕轮，以防发生意外。**シハン**的打飞装备特技，不用多说小心对付了。

最深层BOSS魔狼太的特技可将对方强烈定身，一定回合无法动弹。回转踢会让对手掉落物品。**お**供会吸收力量值，使用结届卷物对它能造成100点伤害。这个BOSS相比前一个来说，还是有些棘手的，它的状态攻击非常可怕，要多加小心，如果中多了，就会累计起来，变为废人。

Chapter24 竹取の翁の真実 月の彼方から囁く声

迷宫：空中舞台（11F）

此迷宫非常空旷，劲敌是死神，穿墙、倍速移动、1回合2次攻击、属性能力的痛恨一击，再加上高攻击力，一个杀手必要的优秀要素都具备了。如果合成了成佛**の**镰的能力对付它就不会那么痛苦。此迷宫遇上怪物房间的几率相当高。

←本关的BOSS死神非常强悍，之前记得备好回复道具。

最深层BOSS竹取の翁，BOSS自身会使用全体效果的雷属性攻击和混乱特技，防混乱腕轮必须装备。不一定非得等到BOSS本体动手，在此前干掉周围的4名**お**供有可能提前终结战斗 。

Chapter25 からくり屋敷 封じられしものの怨念

迷宫：天守阁（5F）

ゴウジョウ战车相当多，固定伤害40点对己方全体的杀伤力太大，所幸只有倍速移动没有2次攻击的能力，尽量避免让它升级到最高级**イッテツ**战车了，爆炎**の**腕轮、地雷**ナバリの**盾有装备的话就会轻松不少。由于有乱扔人的**タイガ-ウホ-ン**同期出现，大房间内须特别注意，必要时就用点道具搞定吧。



最深层BOSS**イカヅチカミ**，让除杉塞之外的有盾的角色与其肉搏也可。BOSS的雷属性攻击对己方全体30点固定伤害，由于邻结时**イカヅチカミ**可以1回合2次攻击，回复草、回复杖之类的补给明显还不够快，必要时就用结届卷物一下全回复了。

Chapter26 Dく花 散る花 れないふた

迷宫：かぐや御陵（4F）

そっくりダケ，特技是让己方处于狂战士状态不受控制，就算有



复活草也有可能被胡乱吃掉，在状态解除前就挂了。所以绝对不要让它近身有发动特技的机会。此怪物还具有口封印、降低力量最大值等特技。此迷宫由于有**ギタンマムル**出现，所有伤害固定为1点，用吹飞。隧道等杖来对付比较有效率。杀掉后必定出现2000G，所以是通关前刷钱的最好场所，时间充裕的话不妨多刷一下，或者利用救助去刷钱。

最深层BOSS是飞鸟，在进入此层前建议将飞鸟身上装备解除，降低其实力。由于飞鸟是共用西林身上道具的，所以也可使用己方的道具回复HP，但壶内的道具无法使用。如果不想这么麻烦，把之前杀**ギタンマムル**入手的2000G钱袋扔给飞鸟，瞬间过关。过了这个迷宫以后就无法进入了，继续发展剧情的话，直至通关前都无法回去大地图。

Chapter27 落ちる月

庞大的月亮竟然开始崩塌掉落，通往黄泉的路已经打开了……

Chapter28 黄泉への誘い 转び风のやむ时

迷宫：黄泉比良坂（12F）

处于无敌状态的西林孤身一人挑战迷宫，路上基本没什么顾虑，很爽快的战斗，遇上商店还可以趁机打劫。

最深层是与赤鬼、青鬼的BOSS战，杀掉任何一个都可过关，注意杉塞无法参加战斗，飞鸟是已解除装备的状态。

接下来与整个屋敷事件的幕后黑手魔神**イカヅチカミ**决战，今次它没有2次攻击的能力了，特技是固定40点伤害的雷属性全体攻击，以及毒液攻击。

剧情完结后，随身迷宫扩张到了30F。



↑游戏接近终末，迷宫里的陷阱也是异常可怕。

Chapter29 神の哭く夜 千年の梦の终わりに

迷宫：黄泉御殿（8F）

这里死了无法救助，所以复活草一定要准备充足，推荐练至LV55以上。迷宫内大房间比较多，**リュイ-グ**2的龙炎攻击和**デブ-ゴン**的投石攻击会比较麻烦。此处捡到的饭团全部是馊饭团，让龙炎烧成烧饭团吧。**ビッグボンボン**的自爆与**ハイパ-ゲイズ**的催眠要注意。铃**なり**少年低几率出现，杀掉后必定出现怪物房间，此迷宫的怪物房间相当危险。所以用固**め飞ばし**の杖等效果的杖，暂时阻止铃**なり**少年的行动即可。

最深层与BOSS二连战，第一战BOSS黄泉津大神**イザナミ**，正前方攻击会遭到反弹攻击，所以建议装备单剑即可，不要采用二刀流。让两名角色一前一后包围BOSS，让后方的角色作为主攻。

第二战BOSS完全体**イザナミ**，特技天罚全体攻击50点固定伤害，并带有混乱、睡眠、催眠等复数效果，防混乱，防混乱的腕轮最好能人手一套，或用于药卷物解除异常状态。手当卷物都用上吧，与BOSS邻接时，使用结届卷物可回复100点HP。

→最终章就不用节约了，将全部道具、武器都利用上吧！

完全体**イザナミ**轰然倒下，神的恶念终结了，千年的梦也随之完结，西林又一次完成了冒险，接下来就好好欣赏通关画面吧。

支线事件

地藏事件：

1.向**オオツツキ**村右下角河边的男女村民打听到无首地藏的情报。

2.到荒寺左侧村干倒下的地方调查地藏，接受帮地藏寻找头部的委托。

3.回到过去1000年前的**オオツツキ**村，与石屋的孩子对话，选择“**爷さんに作ってもらつて埋めてもらう**”，需付制作费500G。

4.返回现代的**オオツツキ**村，在村庄左上的墓碑处调查找到“地藏**の**首”。

5.到荒寺把“地藏**の**首”交给地藏，它就加入成为朋友。

6.以后在迷宫里就能随机遇到地藏，与其对话可选择降低怪物实力、回复体力、回复满腹度、回复力量、解咒、脱出迷宫等等效果。

锻冶屋事件：

1.与**オオツツキ**村锻冶屋门前的姐弟俩对话，以500G买入馊饭团。

2.进入锻冶屋，与躺在床上的**クマジ**对话2次，调查桌子得到“**ボロボロの**秘传书”。

3.回到过去1000年前的**オオツツキ**村，到锻冶屋用“**ボロボロの**秘传书”交换得到“唐**の**妙药**と**秘传书”。

4.返回现代的**オオツツキ**村，把“唐**の**妙药**と**秘传书”交给**クマジ**。

5.此后锻冶屋就正常营业，可锻造装备，剥除印，随剧情进展，还会有提升装备印数的服务，但需提供其要求道具。

武艺大会事件：

完成后可以获得最强武器奉剑**ミツノシラギ**，和最强盾牌千年细工の盾。

次世代主机平台 再掀赛亚人风暴!!

本作的“チュートリアル”模式为大家详细讲解了游戏中的各种系统及战斗技巧，这些知识是全人物通用的；另外，学习完本模式的所有内容后还会获得“カリンさまの仙豆”的支援技能。

□文/www.goingamer.com paladin、责/七曜

Point.1 菜单说明

项目	出现条件
体力槽	体力槽下方的小方格代表了剩余体力的层数，点亮的方格越多，代表所剩余的体力层数就越多。
气力槽	游戏中发动部分强力技巧的必须能量，默认情况下自动恢复的，不过角色处于被攻击的状态时，气力槽就会停止恢复。另外，气力槽的长短取决于角色所选择的究级技，选择的究级技不同，气槽长短也会不同。
疲劳度	当玩家进行一些特殊技巧或是被对手攻击命中时该槽会随之积累，积累满后角色会强制进入行动不能的疲劳状态，只有通过连打按键才能尽快摆脱这种不利状态（还需要注意，进入疲劳状态后角色的变身状态也会消失）；通常情况下疲劳度只能在进入觉醒状态才会徐徐下降。
攻击信息	向对手成功发动攻击后的攻击信息，HITS代表连击的数量，DAMAGE代表了伤害程度，DAMAGE的1000点伤害折合一层体力。
剩余时间	当时间结束但战斗未分出胜负时，体力多少就成了评定胜负的唯一标准。

CHECK UP! 支援技能说明

玩家进行游戏时，操控角色可选择的支援技能是属于被操控角色本人的，而跟选择的支援同伴无关；由于每次出战只能选择三个支援技能进行装备，所以如何取舍大家还需好好斟酌。选择装备技能的时候，可以按下Y键确认效果和发动条件。

各个角色的支援技能，除共通的技能外都是从历代记模式中习得的。历代记模式是随着原著漫画来进行一场场战斗的，在历代记的战斗中，敌我双方所装备的支援技能都是默认的，只要玩家在战斗中成功将这些默认的支援技能触发，即为习得成功，以后在其他模式中也可以自由装备使用了。不过历代记的战斗中，默认的支援技能都没有说明具体的发动条件，所以玩家只能根据原著中的一些细节慢慢探索、尝试，战斗中成功触发的支援技能可以在战后的评价界面中确认。



←本作保留了系列一贯的卡通渲染风格和良好的操作手感，绝对会让玩家找回昔日的美好回忆。

Point.2 模式介绍

项目	出现条件
Zクロニクル	历代记模式，也就是故事模式；本作为玩家提供了从赛亚人侵入地球至沙鲁决战的故事流程。
バーサス	对战模式，玩家可以跟好友或是CPU进行对战，也可以选择通过互联网与网络上的高手过招。
トライアル	包含各种挑战项目的挑战模式；在这里玩家不但可以挑战自己的战斗极限，更可以参加网络排名。
チュートリアル	教学模式，其中包含了本作所有的战斗基础知识和操作技巧，接下来的系统入门攻略也会配合此模式来为大家进行讲解。
トレーニング	练习模式，练习输入技巧、研究战术套路的最佳选择。
オプション	游戏设定，可以对游戏中各种设定进行变更。

Point.3 隐藏要素

■全部角色以及全部支援同伴的出现条件

玩家只要通过历代记模式的全部关卡，就可以收集到全部的角色以及支援同伴；收集各个同伴的具体章节请参考历代记模式的流程攻略。

■历代记模式Z难度的出现条件

历代记模式中的各个关卡初期可选难度只有Easy和Normal，当全部关卡以Easy或Normal难度通过后，游戏会增加Hard和Very hard难度，此时再将历代记全部关卡以Hard或Very hard难度通过后，便会出现最强的Z难度。

■トライアル模式中的隐藏项目&全部战场的出现条件

项目	出现条件
サバイバルモード	初始即可选择
タイムアタックモード	游玩一次**サバイバルモード**（成绩不限）
バトルポイントモード	游玩一次**タイムアタックモード**（成绩不限）
岩山	通过历代记模式**サイヤ人**篇09章
ナメック星	通过历代记模式**フリーザ**篇01章
列岛	通过历代记模式**セル**篇01章
平原(里カラー)	通过历代记模式**セル**篇11章
セルリング	通过历代记模式**セル**篇15章

DRAGON BALL Z ドラゴンボール BURST LIMIT バーストリミット

X360	本刊译名：龙珠Z 突破极限			
	Dimps	7450日元	2008年6月19日	
动作格斗	HD-DVD	日版/美版	1-2人	482K



CHECK UP! 优良的手感以及进化后的系统 赛亚人的激烈战斗再次升级！



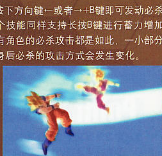
究极技相关知识

战斗中我方气力槽满值的情况下，同时按下方向键↑+B键即可发动究级技。游戏中的各个角色都拥有多种究级技，但玩家只能在选择人物的同时，根据系统提示选择其中一种在战斗中使用。各个角色的究级技获得方法请参考下文的历代记模式攻略。



必杀技相关知识

同时按下方向键←或者→+B键即可发动必杀攻击，这个技能同样支持长按B键进行蓄力增加威力。所有角色的必杀攻击都是如此，一小部分角色在变身后必杀的攻击方式会发生变化。





一在空中展示必杀技的巨大威力始终是龙珠的独特魅力。



支援技能相关知识



玩家在自由对战模式选定操作角色后，还需要选择一名支援同伴以及三个支援技能，当玩家在战斗中满足支援条件的出现条件后，就会出现相应的过场情节，并发动各种效果的支援技能。支援技能的发动条件通常都是对战况的一个描述，比如“カリンさまの仙豆”的发动条件：当角色的体力低于10%，并且疲劳度在200以上，此时角色如果处在移动或是待机的状态，就会发动支援技能“カリンさまの仙豆”了。



变身技相关知识

战斗中玩家的气力槽满时，按下RB键即可进行变身；大部分角色支持多次变身。需要注意的是变身的操作必需要所选角色能力支持，比如有些角色根本不会变身……另外即便是角色本身具备变身特性，也需要将历代记模式的剧情推展到相应的环节才能控制角色进行变身。角色在变身后攻防能力会发生少许变化，比如赛亚人一族在变身成超级赛亚人后虽然攻击力会上升，但防御力却会下降。



熟悉的角色，新颖的系统，战斗再次升级！

游戏中当我方的支援角色出场进行支援时，根据使用角色和支援者的角色关系还会出现一些体现人物个性的对白。比如玩家选择控制角色为贝吉塔（ベジータ），支援角色为特兰克斯（トランクス），发动解围支援，特兰克斯在出场解围时就会说“爸爸！让我来帮你！”，而此时的贝吉塔虽然被帮忙解了围但却依然嘴硬“你别多管闲事！”说起来这句台词还真是符合贝吉塔骄傲的个性呢。







气功波相关知识 SYSTEM POINT

技巧名称	发动方法&效果
气功波	按B键即可控制角色发出气功波，可连打B键连续发出，也可长按B键蓄力发出；气功波的威力很难给对手造成威胁性的伤害，主要用途是牵制对手。
气功波反弹	对手的气功波即将攻击到我方时，只要按下A键就可以将气功波弹飞，如果玩家按下A键时机合适的话，操控角色还会将气功波反弹给对手。




防御、闪避技巧 SYSTEM POINT

技巧名称	发动方法&效果
防御	游戏中按住A键进入防御状态，敌人的大多数攻击都可以通过防御来减少伤害，不过要注意游戏中也是有很多无法防御的技能存在的。另外只要按下RT键，角色就可以发动完美防御，可以零损失防御任何招数；不过该技巧会快速消耗气力槽，所以选择使用时机非常重要。
受身	当遭受攻击浮空并倒地时，按下A、B、X、Y中的任意键即可快速恢复站立状态，受身时配合方向键可发生一些起身位置的变化。
闪避	当对方的拳脚攻击即将攻击到我方时，按下A键可以让角色使出闪避动作；虽然连续闪避可以躲过对手的全部攻击，但使用该技巧会累积疲劳槽。教学模式中，需要依次完成防御、受身和闪避的操作。






觉醒的相关知识 SYSTEM POINT

技巧名称	发动方法&效果
觉醒	游戏中在气力槽满值时按下LB键，角色即进入觉醒状态，此状态下角色攻防能力大幅上升，同时疲劳度也会慢慢恢复；觉醒状态经过一段时间后，气力槽会慢慢下降直至清空，此时觉醒状态便宣告结束，如果玩家在觉醒状态下使用究级技则会直接结束觉醒状态。
超高速移动	在觉醒状态下，配合方向键←或→+LB键即可使出超高速移动，具体动作为瞬移至敌人的身后，相当于见极成功的效果；如果在觉醒状态下直接按LB键，角色就会瞬移至敌身后并发动吹飞攻击，其效果相当于见极攻击。需要注意的是，使用超高速移动技巧后会直接进入气力槽徐徐下降的状态，觉醒状态也会随着气力槽的清空而结束。
觉醒追讨	发动攻击将敌人吹飞后，紧接着按下LT键即可发动觉醒追讨，发动追讨攻击的过程中只有连打按键领先对手，才能顺利给对方造成伤害。觉醒追讨的发动要领与普通追讨相同，不过觉醒追讨无法连续发动。





完美防御及延伸技能 SYSTEM POINT

技巧名称	发动方法&效果
会心一击	按下完美防御键——RT之后，再按下Y键，即可发动防御不能的会心一击，不过此技巧消耗气力槽一格左右。会心一击的攻击判定发生较快，命中对手之后会有特写画面，同时对手出现超长的硬值动作，但如果不幸挥空的话，我方的硬值动作也是足以致命的；该技巧可以融入到普通连击中使出，如此便可以大幅提高命中概率，更可以起到有效迷惑、压制对手的作用；本技能也支持蓄力，但一般情况还是推荐直接使用为好。
斗气风暴	按下RT时再按下B键即可使出斗气风暴攻击，消耗气力槽同样约1格左右。斗气风暴的主要作用是用来解围，可以迅速将粘在身边的对手吹飞出去。
见极	在对方的攻击即将攻击到我方时，同时按下方向键←+A键即可以直接瞬移到敌人身后，此技巧便是见极。见极是突袭、反击的利器，需要注意的是发动见极除了会消费一部分气力槽外，还会积累疲劳度；另外游戏中有一些攻击招式是无法使用见极的，此类招式可以通过出招表来确认。
见极攻击	见极攻击的属性和发动时机与见极相同，按键输入为→+A键；见极攻击发动后，不但会瞬移至敌人身后，更会顺势发动吹飞攻击。见极和见极攻击的选择可以随临场战斗而定，但笔者更推荐使用见极，毕竟自己组织进攻要比只是将对手踢飞更有威胁。追讨技可使用吹飞技能将敌人击飞之后，第一时间按下RT键即可进行追讨，连续追讨最多进行3次，并且可以配合方向键将敌人击向不同位置。教学模式的推荐吹飞技是↑+Y键，之后只要紧跟着按下RT即可。战斗中可以吹飞对手的攻击方式多种多样，并不仅局限于↑+Y键；需要注意的是追讨技能会消耗部分气力槽，另外由于追讨是可以被对手使用见极反击的，所以追讨的过程中也不能大意。
EX必杀技	只要在按下RT键的同时输入←或→+B键即可发动EX必杀技。EX必杀技拥有高攻击力、发动速度快的优点，不过相应的也会消耗部分气力槽，玩家可以根据战斗时的具体情况决定使用必杀技的版本。








攻击系统解读 SYSTEM POINT

技巧名称	发动方法&效果
基础攻击	X攻击为轻攻击，Y为重攻击，两个键位只要连打就可以发动连续攻击。
蓄力攻击	基础攻击中的重攻击可以进行长按蓄力，蓄力后的重攻击具有无视防御的攻击特点；另外轻、重攻击的各种组合技巧中，重攻击也是可以进行蓄力的。
冲刺攻击	当控制角色向敌人所在方向加速移动中时，只要按下X、Y、B中的任意键即可在移动中顺势发动攻击，冲刺中的重攻击同样支持蓄力。
相杀攻击	当敌人的攻击即将命中我方的瞬间按下Y键即可发动相杀攻击；由于发动难度较高，相杀攻击在平常战斗中使用的机会并不多，不过如果配合觉醒状态使用就可以发挥相当强劲的效果。




让我们一起来见证超级赛亚人辉煌的战史！

历代记模式作为本作的故事模式，基本完美再现了龙珠世界中从孙悟空的哥哥造访地球，直到粉碎沙鲁（セル）野心的全部战斗。其中部分细节虽然没能按照原著发展有些让人失望，比如跟贝吉塔（ベジータ）在地球之战时的巨猿风波，以及人造人19、20号的忽略等，但其他战斗总的来说还原度还是蛮高的。

赛亚人篇（サイヤ人篇）

关卡	出现条件	操作角色	对手	过关奖励
01.かつてない恐怖！サイヤ人現る！！	初始默认	孙悟空	ラディッツ	可选人物增加ラディッツ
02.出るか！？ピッコロの切り札！！	完成サイヤ人篇01	ピッコロ	ラディッツ	可选支援角色增加ラディッツ
03.じ、地面から敌が！？栽培マン登场！	完成サイヤ人篇01	天津饭	栽培マン	可选人物增加栽培マン；可选支援角色增加ベジータ；栽培マン增加新的究级技
04.ヤムチャ死す？恐るべき栽培マン！！	完成サイヤ人篇03	ヤムチャ	栽培マン	可选人物增加ヤムチャ；支援角色增加ヤムチャ、栽培マン；ヤムチャ增加新究级技
05.荒れ狂うパワー！恐るべきサイヤ人！！	完成サイヤ人篇04	ナッパ	天津饭	可选人物增加ナッパ；
06.大ピンチ？ナッパの圧倒的なパワー！	完成サイヤ人篇05	ナッパ	クリリン	クリリン增加新的究级技；
07.悟饭の奋斗！悟空よ间に合うのか！？	完成サイヤ人篇06	孙悟饭	ナッパ	可选人物增加孙悟饭（幼年）；
08.孙悟空の静かな怒り！！！	完成サイヤ人篇07	孙悟空	ナッパ	可选支援角色增加ナッパ，孙悟空可发动一段变身（界王拳）
09.最终决战！限界を超えた热い斗い！！	完成サイヤ人篇08	孙悟空	ベジータ	可选人物增加ベジータ；

弗利萨篇（フリーザ篇）

关卡	出现条件	操作角色	对手	过关奖励
01.宇宙最强！ギニュー特战队あらわる！！	完成サイヤ人篇09	ベジータ	リクーム	可选人物增加リクーム；
02.实力は本物！リクームの猛攻！！	完成フリーザ篇01	リクーム	孙悟饭	孙悟饭（幼年）可变身（潜在能力觉醒）
03.出るか？修行の成果！！	完成フリーザ篇02	孙悟空	リクーム	可选支援角色增加リクーム；リクーム增加新的究级技；
04.ギニュー队长のおでまし！！	完成フリーザ篇03	孙悟空	ギニュー	可选人物增加ギニュー；可选支援角色增加ギニュー；ギニュー增加新究级技；
05.どっちがどっち？悟饭よびびるな父を击て！	完成フリーザ篇04	孙悟饭	ギニュー	无；
06.悟空がギニューでギニューが悟空！？	完成フリーザ篇04	クリリン	ギニュー	クリリン可以发动变身（潜在能力觉醒）；可选择的支援角色增加孙悟饭（幼年）；同时クリリン会增加新的究级技
07.ギニュー…败れる！！！	完成フリーザ篇05	ベジータ	ギニュー	无；
08.帝王フリーザ、现る！！	完成フリーザ篇07	ベジータ	フリーザ	可选人物增加フリーザ；
09.フリーザの激怒！新たな变身！？	完成フリーザ篇08	孙悟饭	フリーザ（第二形态）	フリーザ可二次变身（第二形态）
10.战士の复活！クリリンよ悟饭を救え！！	完成フリーザ篇09	クリリン	フリーザ（第二形态）	无；
11.真打ち登场！新たな力を得たピッコロ！！	完成フリーザ篇10	ピッコロ	フリーザ（第二形态）	ピッコロ可变身（ネイル同化）；
12.フリーザの更なる变身！！	完成フリーザ篇11	フリーザ（第三形态）	ピッコロ	フリーザ可三次变身（第三形态）
13.压倒的な战力差、フリーザの猛攻！！	完成フリーザ篇12	孙悟饭	フリーザ（第三形态）	孙悟饭增加新的究级技；
14.噩梦の超变身！フリーザの最终形态！！	完成フリーザ篇13	フリーザ（第四形态）	ベジータ	フリーザ可进行四次变身（第四形态）；フリーザ增加新的究级技；
15.悟空复活！激突の2大超パワー！！	完成フリーザ篇14	孙悟空	フリーザ（第四形态）	孙悟空增加新的究级技；
16.最终决战！ついに目觉めた传说の战士！！	完成フリーザ篇15	孙悟空	フリーザ（最终形态）	孙悟空可二次变身(超级赛亚人)；フリーザ可五次变身(最终形态）；可选支援角色增加フリーザ；
17.たった一人の最终决战！！	完成セル篇19	バーダック	フリーザ	可选人物增加バーダック；
18.梦！それとも现实？立ちはだかる谜の人物！	完成フリーザ篇17	バーダック	クリリン	バーダック增加新的究级技；
19.激突！历战の战士とサイヤ人の王子！！	完成フリーザ篇18	バーダック	ベジータ	无；
20.战士の血族！！	完成フリーザ篇19	バーダック	孙悟空	可选支援角色增加バーダック；

沙鲁篇（セル篇）

关卡	出现条件	操作角色	对手	过关奖励
01.悟空一家の修行风景！	完成フリーザ篇16	孙悟空	孙悟饭	可选人物增加孙悟饭（少年）；
02.人间？机械？人造人间、现る！？	完成セル篇01	人造人18号	ベジータ	可选人物增加人造人18号；ベジータ可进行变身（超级赛亚人）；ベジータ增加新究级技；人造人18号增加新究级技；可选支援角色增加人造人17号；
03.威胁の人造人间、Z战士全灭か！？	完成セル篇02	人造人17号	ピッコロ	可选人物增加人造人17号；可选支援角色增加人造人18号；
04.未来から来た恐怖！ヤツの名はセル！	完成セル篇03	ピッコロ	セル	可选人物增加セル；ピッコロ可进行二次变身（神之融合）；
05.炸裂！ピッコロの新たな技！！	完成セル篇04	ピッコロ	人造人17号	人造人17号增加新的究级技；
06.17号吸收计划！	完成セル篇05	セル	人造人17号	可选支援角色增加人造人16号；
07.限界を超えろ！新たな超サイヤ人！？	完成セル篇06	トランクス	ベジータ	可选人物增加トランクス；トランクス可进行变身（超级赛亚人）；
08.寡默な战士、16号の斗い！	完成セル篇06	人造人16号	セル	可选人物增加人造人16号；人造人16号增加新的究级技；
09.セル、完全体となるか？天津饭の命赌けの决意！	完成セル篇08	天津饭	セル（第二形态）	可选支援角色增加天津饭；天津饭增加新究级技；セル可进行变身（第二形态）
10.俺が超ベジータだ！！	完成セル篇09	ベジータ	セル（第二形态）	ベジータ可进行二次变身；
11.悟饭の隐された力！？	完成セル篇10	孙悟饭	孙悟空	无；
12.最终进化！セルという名の破坏神！！	完成セル篇10	セル（完全体）	ベジータ	セル增加新究级技；孙悟饭（少年）可进行变身（超级赛亚人）；セル可进行变身（完全体）；
13.超サイヤ人を超えた能力！！	完成セル篇12	セル（完全体）	トランクス	可选支援角色增加トランクス；トランクス增加新的究级技；トランクス可进行二次变身；
14.限界を求める修行！ピッコロVSピッコロ！！	完成セル篇13	ピッコロ	ピッコロ	ピッコロ增加新的究级技；
15.セルゲーム始まる！最初の斗いから！？	完成セル篇13	孙悟空	セル（完全体）	孙悟空增加新的究级技；
16.出番だ悟饭！眠れる力を呼び起こせ！！	完成セル篇15	セル（完全体）	孙悟饭	无；
17.解き放たれた新の力！怒りの超悟饭！！	完成セル篇16	孙悟饭	セル（完全体）	孙悟饭增加新究级技；孙悟饭可进行二次变身；
18.恐怖はより完璧に！セル超完全体！！	完成セル篇17	セル（超完全体）	ベジータ	セル可进行变身（超完全体）；
19.亲子の绊！！！	完成セル篇18	孙悟饭	セル（超完全体）	可选支援角色增加孙悟饭(少年)、セル
20.破坏神降临！传说の超サイヤ人ブロリー！	完成フリーザ篇20	ブロリー	クリリン	可选人物增加ブロリー；
21.吹き荒れる憎恶！悟饭、绝对绝命！！	完成セル篇20	ブロリー	孙悟饭	无；
22.死と恐怖を运ぶ恶魔！！	完成セル篇21	ブロリー	ピッコロ	无；
23.止まらぬ恐怖！！	完成セル篇22	ブロリー	トランクス	トランクス增加新的究级技；
24.传说の超サイヤ人と超サイヤ人を超えた者！！	完成セル篇23	ブロリー	ベジータ	ブロリー增加新的究级技；
25.究极の最终决战！悟空VSブロリー！！	完成セル篇24	ブロリー	孙悟空	可选支援角色增加ブロリー

SYSTEM

机战AP系统之详解

1、首先值得一提的是，本作的机体造型和战斗动画相较之GBA版都有了质的提升。不仅可以关闭战斗画面，而且还可以加速和中断，战斗动画移植了大量PS2版机战系列，还有部分独有的重制版动画，比如这次神高达和尊者高达的合体技："爆热！究极拳"、"究极石破天惊拳"等。

2、机体改造的4围数值设定有区别，不再是全部都一样，而是有长有短，具体是根据机体的特性来决定的，而且在多周目以后有突破限界的设计，可以进行最高15段的强化。武器改造也由原来的每种武器单项改造改为了统合的一改全改，即所有武器的升级都只花一次钱，全部机体最大改造段数统一提升到了15段。但本作的设定是我愈强敌愈强，在我方改造的同时，敌人的机体能力也会随着玩家的改造程度而发生变化，所以玩家在改造前要考虑清楚。

3、追加全改造 BONUS系统，每台机体的改造度达到100%后就会获得一个机体奖励技能，很多弱机体却拥有很不错的全改造 BONUS，实在让人郁闷，具体请参考后表。

4、追加ACE BONUS系统，即每名机师击坠数到达50机以上，就会获得一个机师奖励技能，而不再是出击时气力+5。每名机师的奖励技能会有区别，具体请参考后表。



5、GBA版的格斗和射击熟练度系统被废除，而改为由机师技能芯片系统所取代，通过使用芯片提升能力或者习得新技能，具体请参考后表。

6、本作去掉了修理费的概念，被击破的机体无须支付修理费就可以直接回归，这样可以多使用自爆精神，还可以拿一些很弱机体去吸引敌人的火力。

7、存档采用了"乱数保存"，S/L存档时，如果不用改变行动步骤的方法来改变乱数的话，无论S/L多少次战斗结果都是一样。简单的说就是，保存一次后再S/L，如果战斗结果不理想，则取档后直接战场存档一次，再进行战斗，如此反复。

8、本作中对连续回避的回避率进行了补正。任意方回避成功一次后，回避率会下降15%，累计到被命中为止，然后清零再次从头算起，回合结束时也同样清零。这是为了避免一些强力机师和高运动性机体的无赖战术。另，本作中指挥功能（EWAC）很重要，所以战斗时尽量将部队围绕在主舰和拥有EWAC能力的机体范围内，这是本作的核心战术之一。有增加EWAC能力的强化芯片，记得使用。

9、GBA版的盾牌系统进行了改变，以前的盾就是HP，现在改为了有使用次数限制的技能，发动的时候有一定几率使伤害减半。

10、通关后的二周目继承击坠数、技能芯片、角色已习得的技能、通关后资金的一部分，是按比例折算的

スーパーロボット大戦A PORTABLE

ポータブル

让来自不同机器人动漫作品中的人物及机体在同一个平台展现各自风采，借助PSP的强大机能，游戏比GBA版提升了一个层次。比起之前作品真是有天壤之别。虽然在剧情和战斗上没有实质的变化，但重制的战斗动画加上新系统和新技能，让一款老游戏重新焕发出新的活力，延伸出新的玩法，作为一款掌机游戏已经无可挑剔了。 □文/七曜





PSP	本刊译名：超级机器人大战A 携带版				CERO A
	Banpresto	6615日元	2008年6月19日		
战略模拟	UMD	日版	1人	384K	

Storyline
关卡流程全攻略

第1话 坠ちてきた男

一开始只有主角机ヴァイサーガ和修理ダイアナンA、补给机ボスボロット，因为是第一关，可以说是为了小试牛刀，敌人只有零星的几架，甲儿会在第2回合驾驶魔神Z前来增援，本作中魔神Z机体改满后的特殊能力是受到伤害减轻30%，非常实用。第5回合剑铁也驾驶大魔神和同伴也会出现，本关的BOSS会在HP降到1/3以下撤退，想击坠他必须利用剑铁也的援护攻击，用他援护魔神Z，两者用最强武器联合攻击。



第2话 不协和音

本关胜利条件为防御科学要塞研究所成功，也就是说不能让敌人侵入，研究所在地图上有闪光块显示。第3回合龙马会驾驶ゲッター1与テキサスマック一起出现增援，本关的几名BOSS会在HP降到1/4以下撤退，依然是利用大魔神援护ゲッター1或魔神Z将其击坠。

第3话 おまえの空手をみせてやれ

本关依然不能使敌人侵入研究所，一开始龙崎一矢驾驶的ダイモス陷入重重包围中，将其向下移动与补给机ガルバーFXⅡ合流，我方增援会在第2回合从地图左上方出现。本关的BOSS会在HP降到1/3以下撤退。

第4话 “男らしく”でいこう

一开始让主角机带上一台补给机向下去清理苍鹰ファルゲン的军团，而其他主力向地图左侧移动准备迎击敌军主力。第4回合我军主力会出现在地图左下。本关还有一个重点就是要保护好アキト，他会在第6回合后向左上移动，所以要快速解决左上的几台BOSS机，他们会在HP降到1/3以下撤退，推荐用ダイモス的最强武器加援护攻击将他们击坠。

第5话 二人の舰长

本关是机动武斗传G高达的剧情，敌人除了外围一圈的杂兵以外，唯一的强敌就是恶魔高达。一开始多蒙就驾驶的シャイニングガンダムS，用两台主力机去对付杂兵，其余的主力则去围攻恶魔高达，它会在HP降到1/3以下撤退。必须用闪光高达的最强武器配合大魔神的最强武器援护才能击坠。

第6话 去ゐ者，追われゐ者

本关的重点是要保护地图中央的两个基地不被敌侵入。第2回合发生剧情后一矢气力会减掉30点，リヒテル会在HP降到1/3以下撤退，需要用援护攻击将其击坠。之后夏亚和卡多会带领大队敌人出现，想获得アブサラス的话，本关需要用シロー说得アイナ一次。夏亚和卡多会在HP降到1/5以下撤退，注意使用援护攻击击坠。

第7话 热沙の攻防战

本关当黑三连星、卡多的GP02或者夏亚专用红勇士其中之一任意被击坠后，其他的就会撤退，就算没有攻击，第3回合他们也会集体撤退。如果击坠了夏亚，能获得红勇士。然后卡缪会驾驶着高达MKⅡ出现在地图左上，可以考虑优先救援。在暗黑大将军生存时，可以用甲儿说得ミネルバX，如果其和アブサラス、ゲッターQ在过关时都未被击坠，都会加入我方。

第8话 动き出す恶魔

注意本关一开始会有分支路线选择，→宇宙ルート和→地上ルート，这里笔者为获得东方不败的尊者高

机战A全攻略流程表

- 第一话A 坠ちてきた男 → 第二话A 不协和音 → 第三话A おまえの空手をみせてやれ
- 第一话B アンダーカバー → 第二话B チームワーク → 第三话A 斗将ダイモス
- 第一话C 异邦人 / 第一话D スパイ → 第二话C 妹たちの战い/第二话C ギガノス包围网 → 第三话B 二人だけの战争/第三话B 异端の战士
- 第四话「男らしく」でいこう/机动战舰ナデシコ
- 第五话 二人の舰长/ロンド・ベルVSナデシコ
- 第六话A 去る者・追われる者/ロミオとジュリエツト
- 第七话A 热沙の攻防战/デザード ストーム
- 第八话A 动き出す恶魔/シャッフルの纹章
- 分支路线1：宇宙ルート
  - 第九话A すれ违う宇宙/デラーズ・フリート
  - 第十话A 胜利者などいない战い/ザ・ウィナー
  - 第十一话A 恶梦の闪光/アトミック・バズーカ
  - 第十二话A 星の屑の记忆/スターダスト・メモリー
- 分支路线2：地上ルート
  - 第九话B その名も サンボット3 コンビンネション
  - 第十话B 舞えよ白鸟！ わが胸に/メガノイドの赌け
  - 第十一话B 恐怖！ 无限机动炮/シークレット・ウエホン
  - 第十二话B 登场！ 究极のMA/精神コントロールシステム
- 第十三话 现れた「影」/シャドーミラー
- 第十四话 平和解放军/天才科学者アザムの挑战
- 第十五话 燃える友情/集う「G」
- 第十六话 操り人形たち/マリオネット
- 分支路线1：南原コネクション
  - 第十七话A 见事！ ケロット步立て搅乱战术
- 分支路线2：ビッグファルコン
  - 第十七话B 父をもとめて
- 分支路线3：ギアナ高地
  - 第十七话C されどこの掌は烈火の如く
- 第十八话 锻えよ！ 胜つために/ネオホンコン 炎上
- 第十九话 胜利者の挽歌/魂の扉
- 第二十话 めの忘れえぬ日/ツヴァイザーゲイン
- 第二十一话 决められた道をただ步くよりも/ボソン・ジャンプ
- 第二十二话「来访者」を守りぬけ？/イントルター
- 第二十三话「仆たちの战争」が始める/正义と爱と
- 第二十四话 梦色の追迹者/バーニング・ハート
- 第二十五话 星灯り小夜曲/スターライト・セレナーデ
- 分支路线1：デビル激动要害
  - 第二十六话A 君を永远に爱しる
- 分支路线2：マリーメイア军
  - 第二十六话B 永远への回归/リターン・トォ・フォーエヴァ
- 第二十七话ぁなたがぃて・私がぃる/エンドレス・ワルツ
- 第二十八话それの战う意味/ネオ・ジオン动乱
- 第二十九话 地底城强袭/地底城直上决战
- 第三十话 父と子の绊/父ょ・我が子ょ
- 第三十一话 爱と勇气と力/变わりゆく心
- 分支路线1：木连のいる
  - 第三十二话Aどくでもぁる「正义」/メガノイドの野望
  - 第三十三话A 怒りの日轮/ドン・ザウサー
  - 第三十四话A 宇宙の果てに消えるとも/ときにももつと・私らしく
  - 第三十五话A 君らしく夸らしく/バイブレーション
- 分支路线2：小バーム星
  - 第三十二话B 战士・再び/バイプレーション
  - 第三十三话B 怒る心に火をつけろ/エリカの决意
  - 第三十四话B 归れぬ道/タイムリミツト
  - 第三十五话B 友と誓ったこの平和/すべてはバームの民のために
- 第三十六话 运命に向かぅ者たち/メン・オブ・デスティニー
- 第三十七话 真实の辉き/トウルーシャイニンゲ
- 第三十八话 寂静の声/サイレント・ヴォイス
- 最终话 极めて近く・限りなく违い世界に

达（マスターガンダム）和风云再起选择地上路线。胜利条件是三个基地都不能被敌人侵入，本关的强敌是地图上方的尊者高达和恶魔高达，将尊者高达的风云再起形态击坠后，他会再出现一次。下方ギガノス军只要击坠其后排的任意一架首领机，就会全体撤退。恶魔高达会在HP降到12000以下撤退，用多蒙的最强武器配合援护攻击击坠。

第9话B その名も，ザンボット3

本关非常轻松，任务是救援胜平等三人驾驶的ザンボット3，BOSS机ブッチャー会在HP降到18000以下撤退，而后会出现敌增援，BOSS机ハイネル会在HP降到18000以下撤退。

第10话B 舞えよ白鸟！わが胸に

一开始ダイターン3虽然是敌人，但不要攻击它，它在第5回合会由万丈驾驶加入我方。第4回合敌方BOSS身边会出现リサー和アイサー增援，它们当中任意击坠一机，就会出现合体。

第11话B 恐怖！无限机动炮

本关首要任务是解决掉地图中央的无限机动炮，它在每偶数回合结束时就会发射一次。

这时应该用速度快且运动性强的机体先利用通道中的岔路躲闪，迅速移动到炮台将其破坏，然后大部队一拥而上消灭敌人。

第12话B 登场！究极のMA

本关敌人增援的次数较多，在第3回合结束后敌方会有6台增援机体在地图右边出现。第4回合结束后，又会有增援在地图最右边，最后在第5回合结束时，在地图右边还会出现增援。当左边的两个女敌人只要击坠其中一台，则另一台也会撤退。

第13话 现れた“影”

本关前期敌人虽然HP值都不高，但都有防护罩，十分麻烦。当全灭前期的敌人后女主角会带领6台亡灵出场，它们之间都会相互连携，所以尽量在它们没有相互援护之前击坠。女主角的弓天使会在HP降到70%以下撤退，想要击坠她还是需要一些计算的。

第14话 和平解放军

リ・ガズィ生存是本关的胜利条件，一开始不要恋战，先躲避到地图角落，然后等到第3、第4回合我军主力军团的到来。全灭前期敌人后，敌人增援，同时クワトロ驾驶百式出现。

第15话 燃える友情

本关开始メカ铁甲鬼会变成NPC加入我方，但需要保护其生存过关才会正式加入。魔神Z初期HP为10，首要回复，ジャネラ会在HP降到30%以下撤退。本关盖塔会换机为盖塔G，但是0段改造，所以想击坠BOSS机还是多利用合体攻击配上援护攻击。

第16话 操り人形たち

本关アレンビー会暂时加入我方，但不要大意，准备用闪光高达对她进行说得，这是东方不败加入的必要条件。第4回合敌人增援出现，アレンビー被控制后成为敌方角色，让多蒙靠近说得；另，用カューミ分别说得フォウ、ロザミア。这关结束后有分支路线：A、南原コネクションへ行；B、ビッグファルコへ行；C、ギアナ高地へ行。如果想获得尊者高达就必须选“ギアナ高地へ行”，笔者在此就是选则此选项。

第17话C 我ガ心，明镜止水

系列中著名的关卡了，核心玩家都知道本关过后多蒙会换乘神高达。第3回合结束后敌人的援军会在右上角出现，不过不用担心在第4回合时我方援军会在地图右下方出现，是戴姆斯和撒夫尔同盟的到来。

第18话 锻えよ，胜つために

本关开始后先耐心等待，第4回合我军主力就会到达，在第9回合之前必须用多蒙接近アレンビー（娅伦比），说得她一次。然后可以用カューミ（卡缪）说得ロザミア或フォウ，两者选其一。本关结束后东方不败会传受多蒙最强奥义“石破天惊拳”。

第19话 胜利者たちの挽歌

本关的一个重点就是用玲和多蒙分别说得アレンビー一次，记住要先用玲去说得才行。本关棘手的敌人就是恶魔高达和尊者高达，尊者高达还是和以前一样需要连续击破两次。建议先用一台运动性强的机体吸引住恶魔高达，等将尊者高达彻底击坠以后再去群殴之。

第20话 あの忘れえ日々

第3回合ナデシコ成员因误会反水，建议先将他们全部解决再去对付其他敌人。第4回合敌人有援军会在地图右下登场，女主角和最终BOSS也会登场。ツヴァイザーゲイン的HP低于25%以下就会撤退。

第21话 决められた道をただ步くよりも

比较轻松的一话，敌人都有ディストーションフィールド立场的防护罩，多用援护攻击。BOSS月臣元一郎会在HP低于30%以下时撤退。

第22话 “来访者”を守り拔け

本关要保护白鸟九十九成功到达地图上方撤退，用我军主力在他左边组一道墙拦住和吸引敌人即可，等他平安到达后胜利条件会更改。之后敌人会增援，注意BOSSコブラード会在HP低于30%以下时撤退。

第23话 “俺たちの战争”が始まゐ

本关开始只有エステバリス月面一台机体，使用集中精神后往右下撤退。第3回合时デューク会出现，依然是先躲避敌人攻击，到第5回合我军主力到来。本关敌人的战斗航母会在HP低于30%以下时撤退。

第24话 梦色の追迹者

一开始我方会以盖塔G为主组队进行突击任务，摧毁敌人左下的基地。第3回合我方主力到达，将初始的敌人消灭到5机体以下时，GP03就会出现在地图的左上。这时要注意让他快速与主力军团合流以免遭到西玛的狙击。本关先用バーニング・ハート击破ズリル，然后用デューク与キリカ交战，再用マリア可以说得キリカ。BOSSギルガザムネ会在HP降到30%以下撤退。

第25话 星灯りの小夜曲

本关的敌人回避率都很高，叛变的ドラグナー1型カスタム可以直接将其击坠。BOSSギルガザムネ会在HP降到30%以下时撤退，过关后会出现分支路线选

CHECK UP! 全隐藏机体型号及入手条件

机体名称	入手条件
アプサラス	1、第6话中用シロー说得アイナ一次；2、第7话中保证アプサラス生存过关
ミネルバX	第7话中暗黑大将军生存时，用甲儿说得ミネルバX
シャア专用ゲルググ	第7话中击坠シャア专用ゲルググ
フルアーマーガンダム	第7话过关时，使アムロ的击坠数大于セイラ的击坠数
Gファイター	第7话过关时，使アムロ的击坠数小于セイラ的击坠数
エステバリス・ガイ	第9话过关时保证ナデシコ全员生存
エルメス	1、第8话开始后选择“宇宙ルート”；2、第11话用アムロ、セイラ和シャア、ララア，四人全部战斗过一次；3、第12话先击破シャア再用アムロ说得ララア，过关入手
マスターガンダム	1、第8话开始选择“地上ルート”；2、第16话用ドモン说得アレンビー一次，然后过关后选择“ギアナ高地へ行”；3、第18话用ドモン再次说得アレンビー；4、第19话先用レイン说得アレンビー，再用ドモン说得アレンビー，然后用ドモン击坠アレンビー；5、第29话前ドモン击坠数大于或等于30
メカ铁甲鬼	第15话保护其生存过关
ケロット	第16话过关后选择“南原コネクションへ行”，下一关加入
メカ胡蝶鬼	1、第16话过关后选择“ビッグファルコへ行”；2、第17话用リョウ和メカ胡蝶鬼战斗一次再说得，并保证其生存过关
ノーベルガンダム	1、第16话用ドモン说得アレンビー一次，过关后选择“ギアナ高地へ行”；2、第18话用ドモン再次说得アレンビー；3、第19话用レイン说得アレンビー，再用ドモン说得アレンビー，然后用ドモン击坠她后，过关加入
风云再起	第29话和尊者高达同时加入；未满足尊者高达加入条件时，第22话前ドモン击坠数大于或等于30，过关加入
キュベレイMk-Ⅱ（黑）	第28话先击破グレミー再用カミーユ与プル交战，两者都生存就加入
キュベレイMk-Ⅱ（赤）	第28话キュベレイMk-Ⅱ（黑）加入后用其击坠キュベレイMk-Ⅱ（赤）
グフカスタム	第28话把除ノリス之外敌人全部消灭即加入
量产型グレートマジンガー	第30话前剑铁也击坠数大于或等于30入手
ファルゲン・マッフ	第31话前ケーン击坠数大于或等于30入手
サザビー	第31话前クワトロ击坠数大于或等于30入手
ダイテツジン	第31话过关后选择“木连のいゐ方面に向かう”
フルアーマーZZガンダム	1、第31话过关后选择“小バーム星方面へ向かう”；2、第35话前ジュドー击坠数大于或等于5

CHECK UP! 全隐藏武器及入手条件

武器名称	入手条件
ボスボロット的“ボロットプレッシャーパンチ”	1、第8话选择“宇宙ルート”且ボス击坠数大于等于5；2、第10话前入手
コン・バトラーV的“グランダッシャー”	1、第16话过关选择“南原コネクションへ行”；2、第28话结束后入手
ボルテスV的“超电磁ボールVの字斩り”	1、第16话过关选择“ビッグファルコへ行”；2、第28话结束后入手
ダイモス的“必杀烈风正拳突き改”	1、第16话过关选择“ギアナ高地へ行”；2、第28话结束后入手
Zガンダム的“ウェイブライダー突击”	机体改造度达到100%
ザンボット3的“イオン炮”	机体改造度达到100%

CHECK UP! 全隐藏机师及入手条件

机师名称	入手条件
リサ	1、SUPER路线第4话前使得リョウ的击坠数大于或等于5；2、地上路线第8话或宇宙路线合流后加入
ミユキ	第7话用ゲッター1号、2号、3号依次与其战斗，再用リョウ说得她
ガイ	同机体エステバリス・ガイ
ララア	同机体エルメス
东方不败	同机体マスターガンダム
巴武藏	第15话前リョウ击坠数大于或等于15且生存过关
铁甲鬼	同机体メカ铁甲鬼
一木金太	同机体ケロット
胡蝶鬼	同机体メカ胡蝶鬼
フォウ	1、第16话用カミーユ说得フォウ；2、第18话再用カミーユ说得フォウ（与ロザミア只能2选1）
ロザミア	1、第16话用カミーユ说得ロザミア；2、第18话再用カミーユ说得ロザミア（与フォウ只能2选1）
アレンビー	同机体ノーベルガンダム
风云再起	同机体风云再起
キリカ	第24话先击破ズリル后，用デューク与キリカ交战，再用マリア说得キリカ
プル	同机体キュベレイMk-Ⅱ（黑）
プルツー	同机体キュベレイMk-Ⅱ（赤）
ノリス	同机体グフカスタム
マイヨ	同机体ファルゲン
白鸟九十九	同机体ダイテツジン

项，A、デビル机动要塞の敌はどうなっているい？或B、マリーメイア军の方どうなっているい？这里笔者选的A路线，依然是机动武斗传G高达的剧情。

第26话A 君を永远に爱してる

开始不要攻击ケーン，第3回合他就会回归我军，另外第4回合マイヨ苍鹰也会加入。本关的敌人不会进行主动进攻，只要慢慢推进即可。本关的BOSS是四天王合体和恶魔高达终极形态。

第27话 あなたがいて，私がいる

本关是新机动战记高达W的剧情，一开始只能控制重装甲高达改、沙漠高达改、地狱死神高达和托鲁杰斯III。第3回合，敌人的援军会出现在地图右下，与此同时，主角会在地图左下登场。第5回合时，张五飞作为敌人出现在地图左上，而希洛驾驶飞翼零式高达天使化与其作战，这时我军主力也会登场。

第28话 それぞれの战う意味

本关的地形有很大面积是水，使用光线武器在这里会受影响，上一关加入的沙漠高达・改、地狱死神高达、双龙高达・改在此作战性能不错。第5、6回合敌人都会有增援。

第29话 地底城强袭

如果之前满足了尊者高达和风云再起加入条件，那么本关真・盖塔，尊者高达和风云再起都会出现，这可是我军两名绝对主力。第3回合和第5回合敌人都会有增援。注意其中一个飞行堡垒是不击破的，否则会GAME OVER，它也不会主动攻击我军。

第30话 父と子の绊

本关是场硬仗，尽量把精神留着对付本关关底的BOSS，特别是必闪和感应，而且在第2、3、4回合敌人都会有增援出现包围我军。在スカールーク出现后，需要在5个回合内击坠它，如果精神不够用的话，会非常吃力。

第31话 爱と勇气と力

本关是宇宙战，敌人依然是数目众多。我方主力会在第2回合到达，而女主角会在第4回合出现，她依然是会在HP降到30%以下时撤退。

过关后会有分支路线选择：A、木连のいる方面に向かう；B、小バーム星方面へ向かう，笔者这里是选的B路线。

第32话B 战士，再び

本关我军主力会在第3回合到达地图左下方，本回合结束后，敌人的增援也会出现在地图右下方。推荐先全力以赴消灭地图上方的敌人，然后再去迎击右下方的增援部队，敌人的大型机体很多，都是血牛，注意节约用精神。

第33话B 怒る心に火をつけろ

注意本关的战前准备中一定要派上全部修理机。本关开始只有戴姆斯一台机体，把他向左边拉。

第2回合会有ギメリア出现增援，它不能控制，只是个NPC机体，所以只能说这家伙纯粹是我方的包袱，可偏偏它是敌人围攻的目标，而且胜利条件必须保护它不被击坠，所以战前要派出修理机专门来"照顾"它。另外修理机也是敌人重点攻击对象，多利用主舰来躲避吧。

第34话B 归れぬ道

本关其实很简单，因为没有BOSS机，10回合内击坠所有杂兵机，把所有精神都用掉吧，我军主力会在第3回合到达，而敌人的增援也会在第4回合到达，都是亡灵，HP值不高。

第35话B 友と誓つたこの平和

本关敌人可以用海量来形容，而且都是大型的机体，切不可贸然前进，最好是在原地摆好阵形等待敌人来攻击，多利用有指挥能力的机体。当将初始敌人消灭一半的时候就会有大批增援，而后还会有两波，注意留省精神打BOSS。

第36话 运命に向かう者たち

第4、5回合敌人都会有增援出现，特别是驾驶GP02的卡多十分厉害，不愧是所罗门噩梦，地图武器能打出上万的伤害，建议集中精神秒之或者用几个用了必闪精神的机体先引爆掉他的核弹头，好在只有一发。

第37话 真实の辉き

本关敌人都有强化人间的能力，命中和回避力都很强，推荐用阿姆罗、捷多、卡廖、克瓦特罗这些有NT能力的人加上超级系有必中的角色合力秒之。另外要击坠女主角，如先击坠了另一台BOSS，她会直接撤退。

第38话 静寂の声

本关绝对是一场硬战，多节约精神。敌人会增援3次，其中第2次增援的BOSS哈曼十分强劲。敌人的主力全部是精神力高达MK II、亚索龙、葵曼萨这种终极机体，HP都高达数万，而且全部守在一起，并且拥有大范围的地图武器，还是多用浮游炮和Z的远程攻击先消灭部分再一拥而上秒之。

最终话 极めて近く，限りなく远い世界に

最终决战没有增援，一开始敌人就摆开了全部兵力。胜利条件是要求在10回合内击坠最终BOSSツヴァイザーゲイン，他的HP有十几万，而且会分身和HP回复，沿路的敌人还是能躲就躲，用集中和铁壁顶过去，然后集中火力轰杀最终BOSS。

CHECK UP! 机师技能芯片一览

芯片	效果	芯片	效果
格斗值+5	格斗值+5	SP+5	最大SP值+5
格斗值+10	格斗值+10	SP+10	最大SP值+10
格斗值+15	格斗值+15	SP+15	最大SP值+15
射击值+5	射击值+5	SP消费ダウン	使用精神消耗减少20%
射击值+10	射击值+10	インファイト+1	习得インファイト技能/该技能等级+1
射击值+15	射击值+15	ガンファイト+1	习得ガンファイト技能/该技能等级+1
防御值+5	防御值+5	切り拂い+1	习得切り拂い技能/该技能等级+1
防御值+10	防御值+10	底力+1	习得底力技能/该技能等级+1
防御值+15	防御值+15	シールド防御+1	习得シールド防御技能/该技能等级+1
技量值+5	技量值+5		
技量值+10	技量值+10	援护攻击+1	习得援护攻击技能/该技能等级+1
技量值+15	技量值+15	援护防御+1	习得援护防御技能/该技能等级+1
回避值+5	回避值+5		
回避值+10	回避值+10	カウンター	习得カウンター技能 ヒット&アウ
回避值+15	回避值+15		エイ习得ヒット&アウエイ技能

CHECK UP! 全精神效果一览

名称	效果	名称	效果
热血	攻击给予敌人2倍伤害	不屈	一次受到伤害为10
必中	攻击命中率100%（优先级低于ひらめき）	觉醒	自身行动回数+1
信赖	指定1机HP回复2000	补给	指定我方一机EN和弹数全恢复
てかげん	可以击坠对手时留下10HP而不击坠，技量值必须高于对手才有效	祝福	指定我方次回战斗资金获得2倍
再动	行动终了的我方一机再度变回未行动状态	爱	加速、必中、ひらめき、幸运、努力、气合、热血同时使用
魂	攻击给予敌人2.5倍伤害	铁壁	一回合内受到的伤害只有原本的1/4
感应	指定我方角色必中效果	根性	自身HP回复30%
友情	指定1机HP全回复	气合	自身气力+10
脱力	指定敌人机体气力下降10	努力	次回战斗获得经验值2倍
突击	1回合内除了MAP外的武器移动后可使用	自爆	无视敌防御力，按自身HP值使邻接敌人损伤
ひらめき	受到攻击完全回避（优先级高于必中）	集中	回避和命中30%上升
加速	自身移动力+3	ド根性	自身HP完全回复
献身	指定我方机试SP回复10	激励	指定1机气力+10
幸运	次回战斗资金获得2倍	应援	指定我方次回战斗获得经验2倍
かく乱	敌人全员命中减半（优先级低于必中）	侦察	调查指定敌人能力值

CHECK UP! 全机师击坠数ACE 奖励

机师	效果	机师	效果
兜甲儿	气力130以上每回合自动发动"不屈"	アイナ	SP+30
弓さやか	SP+30	ノリス	武器EN消费-50%
ボス	移动后补给可能，命中+25%	コウ	精神"努力"变更为"爱"
剑铁也	气力130以上每回合自动发动"不屈"	バニング	援护攻力力+20%、援护防御伤害-20%
ジュン	SP+20，精神"献身"消费SP25	カミーユ	气力130以上时伤害+20%
デューク	气力130以上每回合自动发动"不屈"	クワトロ	自机2格以内所有我方命中、回避+10%
マリア	精神"感应"消费20	ファ	精神"激励"效果1.5倍
ひかる	SP+20，精神"再动"消费55	フォウ	精神"再动"消费50SP
キリカ	精神"自爆"变更为"爱"	ロザミア	精神"かく乱"消费20SP
ルビーナ	精神"爱"消费45	ジュドー	移动后可以使用MAP武器
リョウ	空适应性S	ルー	NT等级+2
隼人	陆适应性S	プル	プルツー援护攻击时伤害2倍
武藏	海适应性S	プルツー	プル援护防御时伤害减半
弁庆	海适应性S	ブライト	回复量+100%
ミチル	精神"补给"消费45	ケーラ	HP一半以下时回避率+30
ミユキ	精神"祝福"消费25	ドモン	气力上限200
リサ	精神"献身"消费20	チボデー	出击时气力+10、反击威力+50%
胡蝶鬼	精神"再动"消费50	サイ・サイシー	SP+20，出击气力+10
铁甲鬼	连续锁定无效	ジョルジュ	SP+20，出击气力+10
ジャック	入手资金+25%	アルゴ	SP+20，出击气力+10
葵豹	EN消费-30%	レイン	援护攻力威力+20%、援护防御受伤-20%
一木金太	移动后补给可能	シュバルツ	切り拂い发生率+50%
刚健一	EN消费-30%	东方不败	气力上限200
龙崎一矢	切り拂い发生率100%	アレンビー	SP+30，出击气力+10
夕月京四郎	移动后补给可能	风云再起	精神"补给"消费SP45
破岚万丈	魂与热血时可以发生会心一击	ヒイロ	武器EN消费-30%
神胜平	使用幸运时同时拥有不屈效果	デュオ	回避率+15%
アキト	过关时得到一个火星井	トロワ	命中率+15%
ユリカ	命中+15%	カトル	援护防御时伤害-30%
リョーコ	命中、回避各+10%	张五飞	会心发生率+20%
ヒカル	精神"幸运"消费25	ゼクス	反击威力+20%
イズミ	精神"脱力"消费25	ノイン	援护攻力威力+20%、援护防御伤害-20%
アカツキ	得到资金+25%	ケーン	格斗武器最终伤害+10%
ヤマダ・ジロウ	精神"热血"变更为"魂"	タップ	射击武器最终伤害+10%
白鸟九十九	底力效果两倍	ライト	回避率+15%
アムロ	乘坐有高达之名的机体时运动性+10%	マイヨ	精神"热血"消耗25SP
セイラ	入手资金+25%	アクセル	气力130以上威力+20%
ララア	射击、回避各加10%	ラミア	气力130以上威力+20%
シロー	精神"爱"消费45		

按月行动！内政外交互不影响！

在永恒大陆上共有四十个国家，玩家选择一国发展，与大陆上全部国家成为占领、亲国、同盟关系，达成大陆统一则完成游戏。在游戏初期，玩家只能选择指定的几个君主进行游戏，随着玩家使用不同国家完成统一的次数增加，玩家可使用的国家也逐渐增加。在游戏中与现实世界相同，每年都有十二个月，但玩家在每个月都只能做规定的事。在税收月，各国获得金钱，可以进行交易进行士兵的补给，每年在税收月内还可以进行一次特别征收；在战斗月，各国可以发动战争，对其他国家进行掠夺；在政略月，各国可以进行内政建设和提升城壁值；人事月内各国可以进行一次人才的探索，还可以进行职务分配和解雇武将；在外交月，各国可以与其他国家签定同盟，还可以说服敌方武将加入我军。需要注意的，在指定的月份内玩家只能进行指定的工作，不能在外交月发动战斗，也不能在人事月进行内政建设。每年都是由战斗月、内政月、税收月、外交月、人事月组成，但每种月份出现的时间和次数则随机生成。

人事の月

人事月内可以下达役职和探索两条指令。役职即是人事分配，派遣合适的武将担任军师、外交官和内政官。担任外交官的武将外交能力越高越好，担任内政官的武将知力越高越好。在役职指令下，玩家还可以进行武将的解雇。因为每个势力武将上限为20人，因此玩家要适当地开除一些能力过低的武将，让真正优秀的武将发挥自己的能力。

探索是招募在野武将的方法，有时被灭亡国家的武将也会成为在野武将被玩家通过探索的方法招募。因为玩家在当时不能得到加入的在野武将能力情报，因此在进行探索前最好存盘，以免浪费宝贵的探索指令。进行探索的武将魅力越高成功率就越高，但在派遣武将时并不会按武将魅力排列，因此玩家一定要牢记武将的能力，派遣合适的武将进行探索。另外，探索指令在每个人事月只能执行一次。

外交の月

外交月可进行同盟和说得两条指令，但每位武将只能进行一次同盟或说得。外交成功后，玩家可以兵不刃血地提高自国战斗力。同盟是与其他势力达成盟约，彼此互不攻击。与其他国家结盟后，玩家不但不必担心被敌人团团包围，还可以穿过同盟者的领地攻击他周围的敌人，而且同盟后不需要再将其攻克一样能达成统一。如果玩家从进入游戏开始后只占领了部分城市，与其他国家都是同盟，系统就会判定玩家完成统一。因此同盟是一个为玩家节约时间精力的快速方法，不过一定程度影响玩家的正常游戏，因此玩家在游戏中最好是适当使用同盟。外交值高的武将完成同盟任务的成功率较高。

说得是将敌人武将招募到自军麾下的重要方法之一，能将敌人的武将招为己用，提升自国的整体实力。玩家选定己方实行说得指令武将，并选择了敌方被说武将即可确定此次说得指令。我方派遣说得武将的魅力越高，说得的成功率越高。如果说得的敌方君主，成功后该国会自动成为我方属国。利用这一指令和读盘存档，玩家可以说得国力远超于己方的敌国成为属国。但这样做却会影响整体游戏推荐使用。



←各国都以统一大陆为目标，但并不是仅靠武力手段。

魔导世纪1064年，寄托着全部大陆民众和平愿望成立了永恒大陆共和国……但战乱并没有结束，而是开始了新的战乱。将大陆统合为一的永恒大陆共和国，曾经一度顺利统治大陆，但是随着天界圣神降临，一系列自然灾害同时降临永恒大陆。饥荒、暴动、战乱以及排斥魔族的运动充斥着整个大陆，共和国也无法解决。 □文/雪飞



NDS	鬼魂力量·创世纪			CERO B
	Idea Factory	5040日元	2008年6月19日	
战略模拟	卡带	日版	1人	64Mb

税收の月

在本月玩家可以进行交易、征兵和税收。每到税收月各个国家资金增长，备用士兵增加，交易则是本作获取资金的重要方式。劣鬼、金、宝玉、家畜为永恒大陆的四种流通货币，根据各国的位置不同，流通的货币也不相同。玩家要派遣一名武将进行交易，进入市场后会该国家流通货币外，其他三种货币的比率，比如说该国以劣鬼为流通货币，金的比率为0.4，宝玉比率为2.0、家畜比率为1.2，其中宝玉的比率2.0最高，金的比率0.4最低，卖掉1单位的宝玉可以得到2单位的劣鬼，卖掉1单位的金只能得到0.4单位的劣鬼，而在此时玩家最佳的增资方法则是大量购买便宜的金，并大量卖出此时高价的宝玉。也就是说货币比率在一以上时，玩家最好选择抛出；货币的比率在一以下时，玩家最好购买囤积。进行买卖时候，玩家先要选择货币，然后按十字键，左键为买入右键为卖出。在游戏初期，玩家控制的实力资金匮乏，玩家更要熟练掌握交易方式，使自己的资金在无形中得到大幅增长。不过在游戏后期玩家占领了大量城池，综合国力大幅上升，四类流通货币都基本到达满值，则完全没有继续交易的必要了。

征兵是提升我方战力的唯一手段，根据玩家占领国家的实力而决定备用士兵的数量，城市建设越好，备用士兵数量越多。玩家选择好征兵武将后，下屏幕会出现武将现有士兵数和备用士兵数。玩家按十字键的左右键可以提升或减少该武将的士兵数量，直接按X键让武将士兵数达到满值。备用兵与武将本身带领士兵数之和不足四百时，按X键使该武将带领全部士兵；备用士兵数与武将带领士兵数超过四百时，按X键该武将率领士兵数达到上限四百，四百外士兵为备用士兵。

税收月中的税收指令为临时征收，下达该指令可以强行征收以提升国家的财力，为玩家提供经济支持。但无论在一年中只出现多少次税收月，税收指令只会出现一次，而且这一指令也只能执行一次。在游戏后期玩家占领很多城池后国力充足，玩家根本不需要再进行临时征收。

战斗の月

战斗月可以执行战斗和私掠两条指令，战斗就是发动战争抢夺敌人的领地，是玩家统一天下的必须手段。下达战斗指令后，玩家可以选择攻击的敌人，此时还可以看到敌人的士兵数量和城市防壁值，在游戏初期建议玩家只选择那些士兵数量少，城市防壁值低的国家攻击。

私掠简单说来就是让武将潜入敌人国内进行工作，成功后可以掠夺敌人的物资。武将的能力和率领士兵数决定私掠的成功率，在游戏初期玩家资金匮乏无力发动战争时，玩家可以派遣这些闲置武将进行私掠，为提升国力做出贡献。但在游戏后期，玩家实力强大资金充足，完全没必要再依靠私掠获得可怜的资金。



↑进入战斗后玩家用触笔指挥部队接近敌人交战，但有时却会出现互相挡路的现象。

政略の月

进行内政建设的月份，可以下达增壁和投资两条指令。增壁为派遣武将提升墙壁的防壁值，防壁值每提升一，战斗中城壁值提升400，因为防壁值最高可提升到20，所以战斗中该城壁值为8000。武将进行增壁时，根据武将的能力不同提升1到2点，但与武将的知力无关，有些武将知力只有一，进行增壁却可提升二防壁值，而有些知力为十的武将，提升防壁值却只能提升一点。每次进行增壁值提升，玩家必须准备五十左右的流通货币。

投资可以提升该城的国力，国力越高则该国家越富裕，税收月可以得到更多收入和备用兵。各国在初始状态国力各不相同，但都可以通过投资将国力提升到上限200。决定了进行投资的武将后，玩家只需消费10单位流动货币，即可提升国家国力。有多个城市时，选择好投资武将后再选择需要投资的城市。投资的效果基本由武将的知力决定，一般来说武将知力越高，投资效果越好。但有时会有例外，比如会出现知力为10的武将投资一次，国力增加17，但知力为6的武将投资一次却增加国力21点的情况。需要注意的是每个政略月每位武将只能从事一次投资或者增壁，由于投资活动基本遵循武将知力高效果好的原则，而增壁最多提升二点，最少提升一点，在政略月下达命令时，玩家可以多派遣高知力的武将进行投资，低知力的武将进行增壁。如果在进行内政时出现低智力高完成效果的情况，玩家最好替换一下军师。



POINT.01 战斗准备

进入战斗时双方最多可以各派遣三名角色出战，将对应前中后卫的队员放入指定的区域，哪类的队员只能放在与其对应的位置上，不能放在其他位置。选好出战角色后，在角色特技上会出现一行文字，表示该战斗小队的得意地形。比如说雪男擅长雪山的地形，在战斗中可以超水平发挥。根据玩家派遣角色的组合，可以产生出各种不同的适应地形。



POINT.02 必杀特技

在战斗中根据己方士兵减少数量，SP槽会不断增长，SP槽最多为三槽，消费一槽可以释放出一级必杀特技，消费两槽可以释放出二级必杀特技，消费三槽则可以释放出最高等的三级必杀特技。根据角色的三级必杀特技，玩家还可以判断出哪些是本系列最为重要的角色。由于SP槽根据己士兵减少量增长，我方角色率领士兵数越少牺牲士兵数越多，SP槽增长的越快。但由于给玩家下达指令的时间很短，玩家稍不注意延迟了释放时间，可以释放必杀特技的角色已经撤退。因此在战斗中玩家不要过于依靠必杀特技，能使用时便使用，不要为了积攒必杀特技槽而使己方角色陷入危险的境地。不过有些复活士兵的必须杀技则格外好用。

POINT.03 野外战斗

进入野外战斗后，玩家点击下屏幕的角色，可以为其指定移动方向。攻击型担任前卫、防御型担任中卫、魔法型担任后卫，三中类型间的相克关系为：防御型克攻击型、魔法型克防御型、攻击型克魔法型。在战斗中玩家尽量利用三卫相克的关系，派遣己方前卫攻击敌人的后卫、己方后卫攻击敌人中卫、己方中卫攻击敌人前卫。在战斗中还可以按X键和十字键组合移动视点。在战斗中每位出战角色根据己方士兵损失数，SP槽逐渐增加，SP槽达到规定数值后该角色可以使用该等级的必杀技。在野外战斗中消灭全部敌人为胜利，己方全军覆没为失败，如果战场形势对玩家不利，可以按Y键直接撤退。在野外战斗中，除了前中后三卫相克关系，兵种能力和武将能力也会对战斗产生影响，但影响效果并非极为突出。由于前中后卫的相克关系，玩家进行野外战斗时，最好不要过于关注角色武力，而是派遣前列、中列、后列角色各一名，这样可以应对各种类型组合的敌人。另外在通常情况下，一支部队同时对抗敌人两支部队时，兵力会迅速减少，比如一支中卫部队对抗敌人一支前卫部队，可以快速取得胜利，但同时对抗敌人两支前卫部队时，则很难取得胜利。因而我们在实际战斗中，不但要利用前中后三卫相克关系，还尽量以多数部队攻击敌人一支部队。实际战斗时，玩家还可以派遣己方被克制角色在地图上移动吸引敌军克制角色，同时让我方克制敌人的角色迅速歼灭敌军，然后再集中优势兵力，全力向敌人的残余部队发动攻击。不过尽量不要让被克兵种参与敌人的围剿。

POINT.04 城市战斗

己方攻击时，野外战斗胜利后进入攻城战，野外战斗失败后战斗结束；敌人发动攻击时，野外战斗我军胜利后战斗结束，野外战斗我军战斗失败则进入守城战斗。城墙HP等于防壁值的四百倍，城壁值为零时城池陷落。发动攻击的部队人数决定城壁减少值，城内剩余士兵数和城壁值决定攻城部队士兵减少数。

当我军守城时，玩家可以选择防卫和降伏两条指令。选择防卫则暂死战斗，以降低城壁值为代价削减敌人士兵数，坚守三个回合后如果城壁值还有剩余，则守城成功；选择降伏指令时，则自动成为敌人的属国，无论己方有多少座城市，一旦在守城战斗中选择了降伏指令，我方都会成为敌人的属国。

当我军为攻城一方时，出现说得、攻击、撤退三条指令。选择说得指令成功后，敌人成为我军属国，这样虽然可以节约士兵的损耗，但由于成功几率低，并且不能得到胜利奖励和招募强力武将，因此并不推荐。

选择攻击指令则发动攻击，每次攻城战斗只能发动三次攻击，如果三次攻击后敌城还有剩余HP，攻城战斗自动失败。选择撤退指令，则立即撤离攻城战斗，当敌人城壁值过高，我方兵力严重不足时，一定要果断选择撤退，避免不必要的士兵损失。

POINT.05 城池战斗

在野外战斗中取得胜利，但并没有占领敌人的城池，玩家不会得到任何奖励。在占领了敌人的城池后，玩家可以获得宝物奖励。其中包括提升国力的物品、提升武将能力值的物品、提升武将忠诚度的物品、改变武将兵种的物品、改变武将前、中、后卫类型的物品等。需要注意的是，将提升武将能力和忠诚度的物品奖励给武将后，有时会出现该武将的能力和忠诚度并不会得到任何提升的现象，出现这种情况与军师的选择有一定关系。将改变武将兵种或改变武将前、中、后卫类型的物品赏赐给武将后，如果玩家想要再次改变，则必须在以后的战斗中得到的同种物品赏赐给该武将。另外，只有将提升忠诚度的物品赏赐给武将，才能提升武将的忠诚度，赏赐给武将其他的物品并不会使其感恩戴德，自动提高对玩家的忠诚度。

POINT.06 属国

失去独立自主权的国家也并非没有生存下去的方法，为了能在战乱的大陆上继续延续下去而不得不采取的手段，成为属国就是最好的选择，但对一国之君来说无疑是最大屈辱。成为属国后，该国家不能发动战斗，只能进行内政建设。在属国遭受攻击时，属国也不能自己派遣队伍防御，而是要由亲国代替战斗。



←地图上自国、同盟国、附属国都有文字标注，发动进攻时别误伤了自己人！

POINT.07 占城奖励

本作的角色能力与一般游戏完全不同，并不是固定的角色能力设定，而是根据玩家选择军师不同，全部队员的能力都会发生变化。一般派遣知力较高角色担任军师时，角色的能力更为接近真实的能力。玩家可根据自己喜好替换军师，使自己喜爱的角色能力相对优秀。下面以圣骑军**コスダリオ**为例，简单介绍一下因军师改变而出现的角色能力变化。

ヴェルージュ担任军师时

角色	武力	知力	魅力	外交	忠诚
ゼルディ	10	6	10	1	7
ヴェルージュ	1	6	4	4	9
ヤミィ	2	9	4	8	8
ダブルエックス	1	10	4	1	1
マコト	4	1	3	2	1

ヤミィ担任军师时

角色	武力	知力	魅力	外交	忠诚
ゼルディ	9	2	6	5	10
ヴェルージュ	1	6	3	5	10
ヤミィ	3	9	3	7	9
ダブルエックス	2	10	3	2	3
マコト	8	2	4	1	3

ダブルエックス担任军师时

角色	武力	知力	魅力	外交	忠诚
ゼルディ	9	3	7	5	9
ヴェルージュ	3	7	5	5	10
ヤミィ	5	10	4	7	9
ダブルエックス	3	10	2	1	3
マコト	6	4	4	1	2

マコト担任军师时

角色	武力	知力	魅力	外交	忠诚
ゼルディ	2	4	9	9	10
ヴェルージュ	5	7	6	9	10
ヤミィ	1	10	10	5	10
ダブルエックス	1	8	1	1	1
マコト	8	6	8	2	1

POINT.08 关于城壁值的一些注意事项

城壁值就是城墙的体力，与内政建设中的防壁值为正比关系，防壁值每提升一点，城壁值提高四百，因为防壁值最高为二十，城壁值的最高值为八千，城壁值越高城市越难被敌人攻克。城壁值为满值八千时，就算是城内的士兵数为零，也可以抵抗住敌人两次完整的攻城战斗。需要注意的是，战斗中城壁值为四百的倍数外数时，下次进行攻城战斗时，该城市的城壁值舍弃四百倍数部分。比如说敌人城市的城壁值为满值八千，我军攻击敌人城市，由于士兵数严重不足，削减了一点点敌人城壁值不得不选择撤退，撤退时敌人的城壁值为7900，下个月的行动仍然是战斗，我军又派遣三名武将出战攻击敌人该座城池。玩家会发现此时敌人的城壁值不是上次撤退时的7900，而是400的整数倍7600。由于这种设定，建议玩家在攻击城壁值为满值的敌人城池时，只要能进行攻城战，就尽量选择攻城战斗，兵力不足时，将敌人城壁值削减为400的整数倍以下后再选择撤退。这样即可减少己方士兵的损失，还可以利用本作的城壁值判定，使敌人白白损失城壁值！不过同样，我军在被敌人攻城时也会受到同等待遇，因此玩家最好能在野外战斗把敌人解决。



各怀鬼胎！四十国家全部趁乱崛起！



内乌加多（ネウガード）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
内乌加多	基古那斯（**ギグナス**）	1200	140	劣鬼120
国家简介	魔族的圣域，近年来被共和国作为重要据点之一进行管理，但由于突然发表了独立宣言，而成为大陆上的纷争地带。			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
ギグナス	2	7	10	10	2	**ワーウルフ**	前卫
风咏风伍	10	9	8	8	1	足轻	前卫
ラーズラーズ	1	8	2	7	5	村人	后卫
ネウ	1	1	6	10	4	**スケルトン**	中卫

开场剧情

兵士：报告，发现了领主大人的行踪。

拉兹拉兹（**ラーズラーズ**）：……。被流放到边境不久心里唯一的挂念就是被某人杀害的亲属，那时候换成你的话会怎么办？

兵士：啊。……啊？

拉兹拉兹：没什么了，退下吧。但是要对领主大人的行踪保密，对任何人都不要提起。

兵士：是！

拉兹拉兹：啊呀，内乌加多是集中魔性的地方，在这片大地上的人并不优秀，新任领主大人以最糟糕的姿态被发现，不知道共和国中央又会说些什么。你们组织好搜索队，我也带领领主大人周围的近侍进行搜索。

兵士：是！

拉兹拉兹：基古那斯大人，醒来了吗？

基古那斯：……恩。成为了现在的样子后，还是第一次梦见。

拉兹拉兹："魔桩"……内乌加多的魔族中罕见的强大魔力具体化的姿态。真是想不到本是人类的基古那斯大人竟然成为这种样子……

基古那斯：……

拉兹拉兹：成为这个姿态回来时，真是让我大吃一惊……。

基古那斯：拉兹拉兹。

拉兹拉兹：是。

基古那斯：准备得怎么样了。

拉兹拉兹：全部准备就绪，只等着基古那斯大人一声令下。

基古那斯：今天在这个时刻看到的这个梦，使我复仇的火焰燃烧得更旺。

拉兹拉兹：……。

风咏风伍：基古那斯—！还要睡到什么时候！外面的家伙们都在期待赶紧听到你的怒吼呢！这帮家伙现在就要大干一场，别再磨磨蹭蹭了！

拉兹拉兹：应该已经让你去管束他们了啊！风伍。

风咏风伍：对小事不要那么在意啊。

内乌（**ネウ**）：基古那斯！魔族麾下的战士们已经集聚一堂，就等着您的号令呢！

风咏风伍：哎、一起去看看吧！保持现在的状态啊，基古那斯！

内乌：风伍、跟你相似的那些士兵都是些没大脑的笨蛋。简直是毫无统率，这样的家伙进行战斗……

风咏风伍：哼，你的士兵们都是摆出高等的姿态，其实内心根本没什么差别。

内乌：哼，还是一样的嘴上达人！我现在在这里可以不介意的。

风咏风伍：好怕啊好怕啊！

基古那斯：呵呵！气炎万丈……士兵们



的士气冲达云霄，全都准备好了。哈哈哈！！来吧！！

基古那斯：亲爱的内乌加多同胞们！听着！！支配世界的共和国现在已经腐败之至，完全是为了自身的利益行动。渡过百年的我们一起迎来了这个时代的终焉！让我们一起断绝腐败的根源，成为创造新世界的栋梁！我们应该成为圣兽锋利的尖角，穿过腐败的中枢！！我们的灵魂将成为照亮新世界的光芒！！

风咏风伍：哈哈哈哈！！！现在！这个时刻！等了很久！！

内乌：……。

ギグナス			ラーズラーズ		
技能1	浑身の一击	使出全身力量发动拳攻击	技能1	火の咒文	向敌人发射火焰弹
技能2	龙爪斩	发动真空波发动攻击	技能2	治愈の祈り	向上天祈祷，恢复己方兵力
技能3	通过的仪式	接受星球全部力量的究级攻击	技能3	天魔爆炎	爆炎降临使敌阵成为一片火海
风咏风伍			**ネウ**		
技能1	龙爪斩	发动真空波发动攻击	技能1	冰の咒文	冷却空气冰柱攻击
技能2	防御の咒文	利用魔法之力提升防御力	技能2	无	
技能3	霸刀・一太刀	被称为室町发祥、最初也是最后的大刀的强力剑技	技能3	天魔冰结	发动绝对零度的强力冰冻攻击

古莱玛尼公国（グレマーニ）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
古莱玛尼公国	朗迪亚（**ランディア**）	800	65	宝玉100
国家简介	在安静的城市中发掘了古代遗迹，他们在遗迹中悄悄地生活着，没有人知道他们是从哪里来到这里。			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
ランディア	1	4	1	1	1	**ワーウルフ**	前卫
ギズ	10	2	2	6	7	**ソルジャー**	前卫
サラ	3	9	8	7	9	**ゴースト**	后卫
シャダ	7	3	1	3	10	**スケルトン**	中卫

ランディア			サラ		
技能1	剑魔连斩	用剑发动连续真空波攻击	技能1	无	
技能2	里奥义・封神闪	注入浑身力量的连续真空波	技能2	**ラ・デルフェス**	释放光枪的神圣魔法
技能3	魔界桩・神威器刃	使用长达丈余魔剑发动可以打倒神的强力攻击	技能3	神器・封圣突	连神灵也会被封印的强悍特技
ギズ			**シャダ**		
技能1	龙爪斩	发动真空波攻击	技能1	龙爪斩	向敌人发动真空波攻击
技能2	里奥义・封神闪	注入浑身力量的连续真空波	技能2	无	
技能3	霸刀・一太刀	无	技能3	里奥义・封神闪	注入浑身力量的连续真空波

开场剧情

基兹（**ギズ**）：这样的事情还得持续多久？到底要失去多少朋友才能结束？

夏达（**シャダ**）：没办法啊，正因为有他那样的人存在，才能保持这个世界的平衡。这种牺牲对世界来说也是必要的牺牲，你也明白这一点吧！

基兹：这我明白。

但是为什么一定要是我们？难道你不认为应该让更强的人们背负这样的命运吗？

夏达：别那说了基兹，我也不是不了解你的心情。

基兹：萨拉（**サラ**），对不起。

夏达：其实真正痛苦的是……

基兹：世界的混沌继续扩大了。开始吧萨拉！

萨拉：好的。还是会再见到啊……朗迪亚……

朗迪亚：好刺眼，这里是？你们是？

基兹：噢，醒来拉！喂！萨拉、夏达！过来啊。王子大人醒来了！

夏达：呵呵，那样的重伤也能得救，真是健壮的青年啊！

基兹：早就说了啊，虽然是人类，但总有些魔族的气息，难道是……



朗迪亚：我到底是……疼！

基兹：现在行动肯定要疼的。你胸口被那样的大剑刺穿倒下！

朗迪亚：请等一下……

基兹：从那样的状态之下，还能重返人间，你真是太了不起了！

朗迪亚：你在说……什么？……我怎么完全想不起来了。我不知道自己到底是谁……，我甚至连为什么会受那么重的伤也不知道了。

夏达：可能是因为受伤太重而失去记忆了吧？算了，在你想起来之前，让我们一直照顾你吧！

在一起并肩战斗，没准会找回自己的记忆。对了，基兹，萨拉还没来吗？

基兹：刚才还在这边呢……喂，萨拉！别躲在那边，赶紧过来！

萨拉：……

朗迪亚：那女孩……她好象不太欢迎我啊……

夏达：总之在把伤养好前，你就先把这里当老做家吧！在现在的空气中充满了不稳的气息，不会很无聊的。

朗迪亚：好的，拜托了！



波鲁和科（ボルホコ）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
波鲁和科	阿丽莎（**アリサ**）	500	56	劣鬼50
国家简介	高山地带，在山脉北边的海边，由正统的四源魔法继承者们建立了城市。			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
アリサ	10	3	6	7	6	村人	前卫
メフィスト	2	9	7	6	4	**ガーディアン**	中卫
ジェイダガー	10	6	10	1	1	**ワーウルフ**	前卫
コールマン	4	8	10	7	6	**マジシャン**	后卫
タロ	9	5	10	3	7	**ソルジャー**	前卫

アリサ		
技能1	龙爪斩	向敌人发动真空波攻击
技能2	无	
技能3	**ヘブンズ・ドア**	寄宿魔剑的古代禁术，天空中出现黑洞将一切吞噬
ギズ		
技能1	龙爪斩	发动真空波攻击
技能2	里奥义・封神闪	注入浑身力量的连续真空波
技能3	霸刀・一太刀	无
メフィスト		
技能1	防御の咒文	用魔法之力提升防御力
技能2	大地界の咒文	用大地上位精灵发动攻击
技能3	**ギガント**	召唤大地精灵王
ジェイダガー		
技能1	无	
技能2	无	
技能3	**インフェルノ**	召唤火之精灵王
タロ		
技能1	鼓舞	提升攻击力
技能2	水界の咒文	压缩大气中的水分召唤爆流攻击
技能3	**アクエリア**	召唤水之精灵王

开场剧情

阿丽莎：我是阿丽莎……是梦中吗……还是现实中？我在暧昧的这个世界，永恒大陆被命运摆弄。为什么……

麦非斯特（**メフィスト**）：怎么了、阿丽莎，流了那么多汗，做噩梦了吗？

阿丽莎：！……麦非斯特，我说过不要再进入我的卧室。所以……

麦非斯特：我感到了你在梦中的恐惧，因此冲了进来。

阿丽莎：……那是因为你是守护者……所以才这样。

麦非斯特：是吧。

阿丽莎：有时我不明白，死去的父亲、保护我的你们……甚至怀疑过去的记忆到底是不是真实的！我……到底……

麦非斯特：看来做了很可怕的梦。真可怜。不过没关系。阿丽莎，你可以放心。无论世界多么混乱，在整个世界，我只守护你……也就是说只是你的……

阿丽莎：……在梦中梦见了自己在遥远的地方生活，快乐的事、苦恼的事、无聊的事有很多，还有寂寞。寂寞的沉睡。

麦非斯特：梦中的阿丽莎非常寂寞啊。

阿丽莎：是，寂寞，非常非常寂寞。

麦非斯特：梦中的世界是哪里？阿丽莎知道吗？

阿丽莎：……地球。对，地球。那个世界的人都用这个名字称呼它。



波罗尼亚（ボローニャ）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
波罗尼亚	塞尔迪（ゼルディ）	400	70	金92
国家简介	生活在波罗尼亚周围农村地区的百姓，对共和国的税收政策抱有强烈的不满			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
ゼルディ	10	2	7	6	10	ソルジャー	前卫
ヴェルージェ	1	10	3	5	10	ガーディアン	中卫
ヤミイ	7	8	3	7	10	マジシャン	后卫
ダブルエックス	4	10	5	2	5	村人	后卫
マコト	5	2	1	5	3	ニンジャ	中卫

ゼルディ		
技能1	气合注入	提升对敌人攻击的抗性
技能2	鼓舞	增加攻击力
技能3	S・フォース	将全部生命指向死亡

ヴェルージェ		
技能1	气合注入	提升对敌人攻击的抗性
技能2	鼓舞	增加攻击力
技能3	天魔圣水	将水脉中的灵魂一起释放

ヤミイ		
技能1	混乱の钟	使敌人混乱
技能2	石守りの至光	自军全部部队回复魔法
技能3	女神降临	召唤女神为自军治疗

ダブルエックス		
技能1	防御壁の咒文	用魔法之力产生防御壁
技能2	无	
技能3	精灵王XX	召唤究级精灵王

マコト		
技能1	无	
技能2	防御の咒文	利用魔法之力提升防御
技能3	一之太刀迁风	使用钢剑发动龙卷风

开场剧情

塞尔迪：我，我不认同！我对你们这些神的存在不认同！！这个世界并不是神的东西，我们的世界要我们来保护！！

斗神：人类啊，你们能登上这座塔顶，我承认你们的强大！

亚米（ヤミイ）：这个波动……糟糕！

塞尔迪！结界支持不住了……

威尔洁（ヴェルージェ）：塞尔迪！

塞尔迪：明白！用这一击击败他！大家把力量借给我！！

斗神：混沌的世界……心……在大地上没有与这些交织缠绕在一起的人。所以神是需要的！平等管理，正确引导是必须存在的！

塞尔迪：也许是这样！现在的世界、人类、在你们这些神看来也许是完全不行的世界！可是，无论怎么说我都不能认同你们的存在！！这个世界不是你们的东西！世界必须由我们来创造！无论多么不和理、多么歪曲！我们的世界绝对由我们创造！

威尔洁：就是现在！

塞尔迪：啊—！！吃我一招！火热幻影刃！鬼魂力量！！！

塞尔迪：成功……了？

亚米：这个波动……塞尔迪！

塞尔迪：难道……神竟然能这样……

斗神：人类啊！到此为止吧！这样的话暂时就把这个世界交给你们！将四散在大地的意思紧密相连，将失去的秩序和英知从混乱无知的黑暗中解放出来……引导失意的心灵……用自己的眼睛去确认真实……让灵魂奋起、取回早已失去的辉煌……希望就是未来的种子，将世界恢复原貌！无论有多么困苦，都不要忘记！你们生存的证明和日后创造世界的意志！

高尔迪恩（ゴルデン）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
高尔迪恩	卡利斯特（カリスト）	1200	180	金120
国家简介	政治、军事、学问的中心地，统治整个大陆的永恒大陆共和国首都			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
カリスト	2	6	8	9	10	ナイト	前卫
ジークレイド	4	7	2	2	10	パラティン	中卫
マガチ	1	9	10	10	10	パラティン	中卫

カリスト			ジークレイド		
技能1	鼓舞	增加攻击力	技能1	无	
技能2	混乱の钟	使敌人混乱	技能2	剑魔连斩	用剑发动连续真空波攻击
技能3	无		技能3	P・E	释放全部的神秘之力

开场剧情

玛加奇（マガチ）：没错吧。

吉库莱多（ジークレイド）：是的。像卡姆利亚、内乌加多等各地，实际上都早已脱离了我们共和国的管理，目前都是拒绝检察的状况。另外精灵等民族也发表了声明文，他们以共和国未能履行安全保障条约为理由，要求允许组建自卫军队组织。

玛加奇：本以为只是个别的现象，没想到已经发展到了这样的地步！再这样下去，简直就是……

卡利斯特：看来，世界大战是已经无可避免的了。

玛加奇：什么？！大总统到现在还是这样乐观……

卡利斯特：重新修正体制有什么用吗？还不能接受现在发生的现实吗？应该在正确理解现状后出手。这次绝对不能盲目，从现在开始必须在世界大战中生存下去！

玛加奇：世界大战什么的不能爆发！与各地的代表会谈，应该回避战争。为此而准备一下特别预算……

卡利斯特：已经晚了！他们对高尔迪恩所印刷的纸币才没有兴趣！爆发世界大战，并以战争为基础，构建全新的价值观才是上策。我们已经没有其他的选择了，战争的主导权在对方手里。

玛加奇：说什么世界大战！共和国会成什么样子！

卡利斯特：下面会成什么样呢……不过



现在状况并非十分恶劣。各地的组织纷纷主张己见，互相并不交流，似乎还没有哪个势力与其他人联手，一口气攻陷高尔迪恩。各个势力都是在向周围的势力发动攻击，互相消耗着。这次战争也是我们共和国展现复兴的大好机会，我们也是能做到的。现在，取回我们最初的心吧，想起共和国诞生时的理想！

吉库莱多：大总统……

室町（ムロマチ）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
室町	信久	900	90	宝玉110
国家简介	在共和国支配时代依然强调自主，拒绝支配。信久更脱离了共和国军，宣布新幕府成立。			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
信久	6	6	8	3	7	足轻	前卫
五月友禅	3	7	4	10	7	ニンジャ	中卫
信辰	4	2	9	3	10	足轻	前卫

信久		
技能1	气合注入	提升对敌人攻击的抗性
技能2	霸刀・一太刀	被称为室町发祥、最初也是最后的大刀的强力剑技
技能3	无	

五月友禅		
技能1	防御の咒文	用魔法之力提升防御
技能2	回复の祈り	向上天祈祷复活自军
技能3	石守りの至光	自军全部部队回复魔法

信辰		
技能1	龙爪斩	发动真空波攻击
技能2	里奥义・封神闪	发动注入浑身力量的连续真空波
技能3	霸刀・一太刀	被称为室町发祥、最初也是最后的大刀的强力剑技

开场剧情

五月友禅：信久啊，你怎么看待现在的世界？

信久：哼，永恒大陆共和国室町领主"五月友禅"。我不知道你是如何利用失去光芒的眼睛捕捉世态的变化。但你的耳朵就算拒绝也会听到，在永恒大陆全土如同卧龙般潜伏着的老兵们发出的叹息吧！

永恒大陆共和国的统治根基曾经是超越神的压倒性力量，然而现在的共和国根基衰退，由于惰性不过是想维持现状，各地蛰伏的卧龙也都在期待着今天。因此现在这个室町作为先驱者，走上对抗共和国的道路。为了统治天下，以压倒性的力量与各地的卧龙战斗！

五月友禅：什么？这股戾气是什么……

信久：在里面和被控制的共和国派在一起的是……

五月友禅：信、信久……难道是。

信久：信辰！！

五月友禅："现人鬼"信辰！他……信久，你到底想怎么做？

信久：从今天起，我继承万象天王的名字，并以此名向高尔迪恩传达室町的对抗之意。以后你降伏于我门下，如果想的话，以我的头颅为目标也未尝不可！

五月友禅：（这是一个什么样子的男人呢！在现在这个惰性的时代出现如此野心的男人，这也许是永恒大陆王国衰亡的命运吧！）



卡姆利亚（カムリア）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
卡姆利亚	加利阿达克（ガリアダーク）	550	110	金120
国家简介	被认可独立的司法政治，传说是唯一一个可以与共和国对抗的国家，把大战当做完全独立的契机。			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
ガリアダーク	4	3	4	4	10	ソルジャー	前卫
ゴライオ	6	10	10	4	8	ソルジャー	前卫
ファ	8	1	1	10	4	ガーディアン	中卫
剑士	2	7	1	8	9	ニンジャ	中卫
タチバナ	10	1	1	1	9	足轻	前卫

ガリアダーク		
技能1	龙爪斩	发动真空波攻击
技能2	防御の咒文	用魔法之力提升防御
技能3	无	

ゴライオ		
技能1	龙爪斩	发动真空波攻击
技能2	无	
技能3	Sブレイブ・改	可以轻易地使用古代勇者的剑戟乱舞

ファ		
技能1	信仰の光	借精灵之力为己方回复
技能2	信仰の炎	用精灵之力攻击敌人
技能3	混乱の钟	使敌人混乱

剑士		
技能1	无	
技能2	黒い冲动	用自身的黑暗攻击对手
技能3	无	

タチバナ		
技能1	一之太刀迁风	用钢剑发动龙卷风攻击
技能2	无	
技能3	霸刀・一太刀	被称为室町发祥、最初也是最后的大刀的强力剑技

开场剧情

高莱奥（ゴライオ）：加利阿达克大人……按您的吩咐，环游世界将猛者们带来了。这三人将成为我军的钢铁盾牌和利剑。

加利阿达克：恩？

高莱奥：那么我来介绍一下。右边的第一人，使用大剑的勇士法（ファ），他可以使用古代永恒大陆之神流传下来的光波，将整个军团歼灭。

加利阿达克：曾经的永恒大陆之神……科利亚（コリーア）信仰者？有意思。

法：我就是法，为了完成消灭魔族的使命，决定在您的麾下出侍。



加利阿达克：为了一洗千年来的遗恨，大地之王到底是人类还是魔族，这场大战将会引导我们找到答案。法和你们几人，遵从天命一起消灭魔族吧！为了成就大事，把战场当成自己的死地吧！

法：是！

高莱奥：第二个人，一个秘密结社的创始人，没有名字，他使用禁断的仪式咒念杀诅咒并杀死对手。

加利阿达克：呵呵，没有名字很奇妙啊！而且很帅气。

高莱奥：第三个人，东洋的剑士，立花（タチバナ），可以使用古怪的剑术切断对手握剑的五指。就在不久以前，我的三个部下都被他砍了。

加利阿达克：室町的武士吗……武士虽然并不罕见，但你看起来很有意思。

立花：以后更会了解。

加利阿达克：高莱奥，我喜欢他们三个，尽快让他们成为我军的武将吧。

高莱奥：是！

特拉提贝斯（トラテベス）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
特拉提贝斯	优西特（ユヒト）	300	50	宝玉50
国家简介	与外界断绝交流的城市，居民们因为禁断的契约永远保持孩子的外表，没有子孙后代但却能永远生存。			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
ユヒト	8	10	10	1	10	ワーウルフ	前卫
シャンティ	6	2	10	7	10	ゴースト	后卫
ジュン	8	6	10	1	10	スケルトン	中卫

ユヒト		
技能1	无	
技能2	剑魔连斩	用剑发动连续真空波攻击
技能3	无	

シャンティ		
技能1	无	
技能2	无	
技能3	乐园への手	用禁术使敌人陷入恍惚状态

ジュン		
技能1	无	
技能2	龙爪斩：向敌人发动真空波攻击	
技能3	无	

开场剧情

兵长：到这残存的兵力就这些了吗……你们这些家伙，到底跟小狐狸们还要玩到什么时候？不赶紧把宝贝找出来，共和国的玛加奇先生会让我们全部消失！拿出全部力气来！

交恩（ジュン）：哼……那些家伙真是烦人！

优西特：交恩，来了！发出攻击信号！

交恩：明白了！大家出击啦！

优西特：交恩。情况怎么样？

交恩：没关系。在村子周围调查时已经确认了，他们已经不在了。

优西特：是吗。

交恩：大家都没受伤吧？

优西特：没关系，有公主巫女与我们同在。把受伤的人全送到公主巫女那里，没有什么可担心的。只要公主巫女在，我们就不会死的。

交恩：是啊。

优西特：交恩干得也很漂亮，今天已经晚了，休息吧。

交恩：恩，对了，优西特。

优西特：？

交恩：没什么。没事了。在公主巫女之名下好好休息吧。

优西特：在公主巫女之名下。

交恩：睡吧。优西特。

优西特：恩，别感冒了哦。

交恩：香绨（シャンティ）……

香绨：哥哥？

优西特：香绨。累了吧？

香绨：一点儿不累。

优西特：那么为什么不高兴？

香绨：没有！受伤的人都在隔壁房间。

优西特：……

香绨：哥哥！这个村子本来是谁都不侵犯的乐园。为什么出现受伤的人。我在水晶宫沉睡时到底出了什么事？

优西特：村里受伤的人全部治好了吧？

香绨：是的，那是自然。

优西特：那样的话就行了。

香绨：哥哥！！

优西特：香绨。把你的力量借给我。

麦依玛伊（メイマイ）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
麦依玛伊	艾斯布加尔娣（エスブガル一デ）	360	150	金110
国家简介	国民对共和国政策一分为二，现在由掌握经济的古莱玛尼族掌握主导权			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
エスブガル一デ	7	2	10	1	4	ナイト	前卫
ネオリス	1	1	4	5	10	拳法使い	中卫
ルフイオ一ネ	9	1	6	6	9	パラディン	中卫

エスブガル一デ		
技能1	防御の咒文	用魔法之力提升防御
技能2	とっつげき！	用可爱声音提升部队攻击力
技能3	防护壁生成	用魔法产生防御壁

ネオリス		
技能1	防御の咒文	用魔法之力提升防御
技能2	とっつげき！	用可爱声音提升部队攻击力
技能3	演舞・剑の舞	被舞蹈迷惑的对手即死

ルフイオ一ネ		
技能1	防御の咒文	用魔法之力提升防御
技能2	とっつげき！	用可爱声音提升部队攻击力
技能3	蒸汽消失装置起动	将大气中的水分蒸发

开场剧情

内奥丽丝（ネオリス）：真的没关系吗？降伏劝告书已经发来了六份！顺便说一句，市民的抗议书也超过了一万件，议会的老大爷们哭着来投诉。

艾斯布加尔娣：恩……

露菲傲内（ルフイオ一ネ）：为什么要我们降伏呢？

艾斯布加尔娣：因为之前的宣言。

露菲傲内：噢，是因为那个啊！

内奥丽丝：我们不发动战争……包括自卫在内也不可以武装……向世界发表了不武装的宣言，反而成为了世界的焦点。反而被认为与这里的驻军开战的可能性很高。

露菲傲内：战争？我们没根本武装！

内奥丽丝：正是因为没有武装！没有武装虽然有好处，但是在世界情势不稳定的现在，反而因为弱小而成为别人的目标。魔族呀、盗贼呀利用诸多的借口向这个没有武装的国家派遣军队。原本应该统率这一切的共和国已经失去了机能。

艾斯布加尔娣：那么今天向世界发表宣言，为了自卫而组织防卫军！向各国转达一下！

加塞尔奥恩（カイゼルオーン）

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通货
加塞尔奥恩	夏亚（シャイア一）	360	59	劣鬼70
国家简介	曾经有过作为军事中转地的繁荣时代，但现在只有一些南部的居住者为了逃避统治而在这里生活。			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠诚		
シャイア一	10	7	1	1	10	ソルジャ一	前卫

シャイア一		
技能1	龙爪斩	发动真空波攻击
技能2	返し刃双龙闪	增强龙气发动冲击攻击
技能3	星龙轰雷斩	解放被封印的龙的斗气攻击

开场剧情

夏亚：（啊，是梦吗？不断重复，而且还提到超级塔，那些到底是什么？不知道，我不知道那些东西！可怕……）

很好，但未必强大

电影《满汉全席》里熊欣欣扮演的反派厨师曾得意地说：很多成功人士都喜欢吃鱼翅，我也是！

我愿意将此话借用一下：很多玩家都期待街霸4，我也是！

说实话，那段1分18秒的预告片的的确确唬到了我，让我这个不太容易激动的人也小小体验了一把荷尔蒙加速分泌的热血快感。看了很多遍的我依然不过瘾，又把它转成MP4格式，放进新买的智能手机里，时不时拿出来欣赏欣赏。在我印象中除了05年MGS3那部预告片之外，就再也没有哪部游戏能单单凭借预告片就打动我。

我不是一个街霸玩家，我甚至都不能称作一个合格的格斗玩家，只是断断续续的一路把KOF从95玩到了2003，捎带把街机厅里其他几个常见的格斗游戏玩了一遍而已，而且扮演的角色永远都是别人的刀下鬼……每次看到那些把出招的时机研究到以帧计算的达人，我只能从头服到脚，心中不由得萌生"还是地球好"这样的无奈念头。但这次不一样，就冲街霸4这招牌，恐怕我也得再当上一次格斗玩家。

后来实际游戏画面公布了，不出所料，我所向往的"含蓄飘逸的东方水墨风格和喧哗霸道的西方格斗题材完美结合"被证实果然只是存在于宣传片里。这多多少少让我小小地失望了一把。

再后来，那段1分18秒我终于看厌了，闲来无事翻翻杂志，上上网，觉得这游戏其实也就是那么回事。再再后来，又莫名其妙地想起了杀手7，想起了大神，甚至想起了三叶草、三上君……于是这时，我的鼻子竟然嗅到了某种对于CAPCOM十分熟悉的味道。

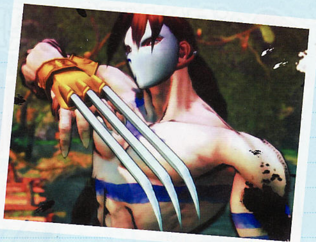
用一句比较流行的话来说，就是"大家都希望街霸4很好，很强大！"但我的观点是：也许到了暑假，真正的结局会是：很好，但未必强大。

看起来很好哦

数数CAPCOM这些年来，还真没有出什么让玩家特别生气以致撅盘撅手柄的作品，撑死了也就是如《马克西莫》那样不着边际的硬派和《杀手7》这样玩了浑身起鸡皮疙瘩的作品。C社虽说游戏盘卖的不咋样，但吆喝可没少赚，在玩家心目中的地位一点没掉价，依然是和任天堂一样属于"质量信得过"的老字号。所以才会有街霸4刚发布那会儿，一大批的街霸老玩家在网上的各大游戏社区集体性、大规模的吟诗作对、抒发感情、畅谈往事……

这次的街霸新作虽然制作人变了，但谁都知道，格斗游戏的灵魂还是系统，游戏代码还是得靠程序员们一个字一个字的敲进电脑里。画面变了不假，但街霸4肯定还会是街霸4，就好像哪天你那爱漂亮的女朋友跑到韩国去整了个容，飞回祖国时你去接机时发现：哎？怎么不像了？但只要她亲热向你喊上一句"死鬼"，你就一定会重新记起她来（笑）。

也有人担心，过多新系统的加入和画面风格的变化会使街霸4的"街霸"味变淡，毕竟现在还玩老街霸2的玩家大有人在，其实我觉得完全没有这个必要。一千个人眼里有一千个哈姆雷特，街霸到底是什么也不是某些玩家说了就算的，有人喜欢最经典的2代，自然就有人喜欢漫画向的少年系列。总之，对于街霸4的游戏品质，我们大可不必担心，CAPCOM绝不会拿作为自己镇社之宝的街霸系列开玩笑，就跟任天堂绝不会拿自社的王牌马里奥开玩笑一样。



所有迹象都在表明：这当然是一部万众期待的游戏，但它是不是已经万众期待到可以像MGS那样"还没推出但已注定成功唯一的疑问就是能否超越前作"？

我的意见是：未必。

街霸4很好，但街霸4未必强大。

格斗游戏：一道注定难以跨越的类型之门

有人说，街霸4一定会是神作。其实这句话大大值得商榷。说什么是什么，就首先得搞懂这"什么"到底是什么。什么叫神作？上个世纪末的超级玛丽兄弟是神作，我想没人会反对。天文数字般的销量数字和是个人就玩过的巨大用户群，将这款游戏的高度抬得比神作还神作。但到了21世纪的今天，一款游戏是不是神作，到底什么说了算？三国无双和大神，哪个到底更加"神作"一点？

咱先说说大势。

自从进入新世纪之后，曾经是天下第一的日本游戏市场就在不断地走下坡路，虽说有三大次世代主机先后发售的刺激，但是对比起欧美游戏市场的不断发展壮大，日本的游戏市场就像一幅加速度的曲线示意图，看上去加速度越来越慢，但实际下落的速度却越来越快。新世代主机的到来，带来的是越来越高的制作成本和越来越多的规模较小的游戏制作公司的举步维艰。就算是CAPCOM这样的大公司，应对这种局面也不再像从前那样得心应手，在这种情况下，做三国无双式的"卖座"式神作，还是做大神、杀手7那样的"叫好"式神作，这样的选择题，相信绝大多数的人都会选择前者。

而在日本游戏市场不断萎缩的大背景下，格斗游戏的没落也许是速度最快，也是最让人唏嘘的一支，游戏界再也不复当年"人人八稚女，个个豪油根"的盛况，这是事实。从启蒙的街霸2，到"点燃激情点燃梦想"的KOF，上个世纪90年代初，格斗游戏曾经经历了一段最好的时光。但是伴随着游戏市场的快速成长，游戏类型的多元化和游戏数量的量产化，使得人们在面对游戏时的选择越来越多，去街机厅也早已不是玩家们的第一选择。新游戏几乎每天都有，以前，一款游戏可以玩几个星期甚至几个月，现在这个时间已经缩短到了几个小时甚至是几十分钟：我身边的一个PSP玩家，机器里的游戏每天都在换，却从来没有一个能通关的。



格斗游戏为什么没落？我想这题目大得应该足够一个大学毕业生写篇论文了。鄙人才疏学浅，无意在此长篇大论，但纯粹从一个玩家的角度来看，格斗游戏的魅力应该在于用熟练的操作所换取的游戏快感，说到底，格斗游戏可以没有画面，可以没有音效，但不能没有操作。而往往光是入门操作这一项，就足够吓走7成的普通玩家。传统格斗游戏的操作过于复杂，而且对操作的精度要求较高，很多初次玩格斗的玩家往往根本没有来得及体会到格斗游戏的快乐，就不得不面对被NPC或者是其他高手秒杀KO的窘境。时间一长，格斗玩家和其他类型游戏的玩家之间的鸿沟越来越大，格斗玩家这个曾经主流过的群体现在越来越向金字塔塔尖方向发展。现实中的情况往往是"想进来的人很多，但真正能进来的人很少。"

因此对我这样的伪非格斗玩家来说，我宁愿去youtube上看高手耍GG摇出N个连击最后奉上超杀继以华丽的perfect结束的视频，也不愿在家或者街机厅为放一个波动而把屁股坐疼，手指磨破。毕竟玩游戏是为了快乐，而不是自虐。

强大？未必吧……

让我们再把话题转回到CAPCOM，回到街霸4上来。CAPCOM不是KONAMI，KONAMI现在越来越像EA，旗下作品都是流水线生产，例如WE，例如小岛组；但CAPCOM不是。就算他想，他也做不到。C社何尝不想像光荣一样，出了N作无双还每作必出猛将传还每作都能卖个100万冒泡顺带拐弯？问题是数数C社旗下的那些游戏，有哪个适合量产化？生化危机、街霸、洛克人，个个的标签上都写着"高手欢迎，新手止步"，好不容易出来个销量比较有保证的恶魔猎人，可是新作动辄上千万的制作费，也注定了它根本不可能量产化。而战国Basara这个完全剽窃自无双系列的游戏竟被一向高姿态的CAPCOM当成了宝贝，不但正统作品在各个机种上全面开花，甚至跑在无双系列前头出了格斗版（这里请允许我无视无双1代），而就连这个剽窃作品的衍生作品，现在居然也要出加强版了！

不能怪CAPCOM太现实，家家都有本难念的经。在游戏销量上已经渐渐向二线水平看齐的CAPCOM，需要一部重量级的作品去重整旧山河，至少能够赔本赚吆喝，力争在气势上压倒业内对手，而街霸，正是这样一部"够等级""够分量"的作品。而要想再次拉拢人心，街霸方块这样的小打小闹自然不行，做成"街霸全明星大乱斗"更无异于砸自己的金字招牌。所以我们看到了街霸4的发布。

可惜的是，街霸4对于现在的CAPCOM，恐怕精神方面的作用远大于物质方面的作用。试问，谁能保证那些高举双手欢迎街霸4降临人间的家伙每个人都会去买一张正版光盘回家玩，或者向正版街机的投币口投下几枚硬币聊表心意？

盗版或许是个全球性的问题，但对于本来就式微的格斗游戏来说，这简直就是雪上加霜，绝对属于被人撂倒了又被补上一脚。

街霸4最可能的结果，是成为大神般的"叫好"型神作。

现在看来，CAPCOM选择先发布街机版是明智的，格斗游戏生于街机，如果哪天要死，也必会死于街机，

如今街机的市场就是那么大，有那么一群固定的爱好者始终在支持着，好不会好到哪里去，但差也不会差到崩盘，基本属于旱涝保收。至于其他机种，直到现在，CAPCOM依然没有明确表示街霸4会移植到哪台家用主机上，但所有人都知道，移植工作肯定会进行，这只不过是时间的问题。很多人都在猜测街霸4会登陆哪些主机，我在此也小小地预测一下：如果CAPCOM还想在这个项目上赚钱的话，360版是肯定要有的，PSP版应该也会有，NDS和Wii由于操作方式或主机性能的局限，原汁原味的移植基本上没有可能，不过倒很是可以期待CAPCOM做个2D版的街霸4放在NDS上；至于PS3，我觉得很悬。如果CAPCOM再无耻一点，推出PS2版的话，虽然"圈钱"这个帽子听起来刺耳，但赚钱的实惠却是实实在在大大有的。

做街机出身的CAPCOM，借助PS的辉煌和三上君的生化，经历了上个世纪末的辉煌，眼前剩下的路，除了合并或者被合并之外，如果不思主动求变，只能是一天一天走下坡路，直到把老本啃光。单靠一个街霸4就想重整旧山河，恐怕是难上加难。

现如今早已经不是一款游戏做的好就能大卖的年代了，游戏之外的很多因素都可以左右一款游戏的销量。好比《刺客信条》这样玩前玩后的心理落差大得让人崩溃的作品，好歹也卖出了两百多万套。尽管很多人都口口声声说不是冲着Jade Raymond而买的游戏盘，但鬼才知道这个美女制作人为这款游戏忽悠下了多少本不存在的销量数字。

街霸4不会是救世主，最多是另一个杀手7。它的素质可能会高得让你吃惊，但销量也可能惨的同样让你吃惊。当然，这并不妨碍我们在未来的斗剧赛场上看见它取代街霸33的荣耀时刻。

结语

中国足球运动员曲波当年从英格兰热刺俱乐部试训大获成功回来时，在机场戴着副黑得不见脚趾头的墨镜说：我要过了坎贝尔之后再射门……

最后呢？追风少年连热刺大门都没找着就回来了，又何谈过了坎贝尔呢……

那CAPCOM呢？是不是也要说：我们做的游戏是重度和LU都爱的额活活活活……

做梦。

□文/王颖

主角是怎样炼成的



朋友，你是否憧憬有一天可以无拘无束地仗剑行走天涯？你是否期待着受万民景仰美人倾心的那一刻到来？你是否渴望成为一个勇捣魔窟拯救人民于水火之中的大英雄呢？如果你的回答是"是"的话，我只好现实地告诉你：孩子，别做白日梦了，洗洗睡吧。

当然了，即使往往只是个毫不起眼的NPC，也并不防碍我们拥有一个伟大的白日梦，至少，我们还有可以创造梦想的游戏。现在，就让我们拿起手柄，看看一个正统RPG游戏主角是如何经历千锤百炼而成。

正如游戏中杂兵总是面目丑恶人人得而诛之一般，主角帅到人神共愤也是一干RPG游戏的基本定律。看着克劳德、阿尔格雷特完美无缺到让人想泼硫酸的英俊面孔，看着里昂、卢克那如舞蹈般优雅的战斗，诸多花痴们一定会在脑海中把游戏补完与主角花前月下的GALGAME吧。当然了，帅并不是游戏中最重要的，会耍帅才是主角们共通的特技了。在关键时刻，主角总会站出来，轻轻一拨头发（==你哪只眼看到啦……），发出拯救世界、甘为老百姓牺牲的豪言壮志，而这时手握手柄的看官一定会被主角的魅力感动得泪眼盈盈，尖叫连连。可见，很酷很有型，便是主角所必备的第一要素。



第二，是主角必须有一个苦大仇深的出身背景。虽然主角们通常出生在一个偏僻的小山村里，不懂人事白吃十几年大米。但等到他们活到十五六七八岁，在某个夜黑风高之夜，在某个雷电交加、风雨凄凄的晚上，主角们通常会经历一场残酷的灭门甚至灭村惨案，而后，我们的英俊主角会在一夜之间从一个只会玩泥巴的儿童觉醒为未来的英雄，身负复仇使命兼拯救苍生重任，向庞大的邪恶势力开战！不过，也有很多主角是没经历过这般痛苦往事的，他们通常在某天突感闲得发慌然后对呆在家里的老妈说一声："我觉得我长大了，我想去外面冒险。"就名正言顺离家出走了。奇怪的是主角的妈妈总是一口答应儿子的请求并送上黄金宝剑让儿子离去，一点也不顾外面的世界世道正乱妖魔横行……仔细的你一定会发现这里我只提到"妈妈们"，没错，在众多RPG设定里，主角通常是没爸爸的。因为他们的老爸往往是一个传说中的超级大英雄，然后十几年前为国为民慷慨捐躯了，而主角正好可以继承父亲遗志向魔王出击。另外如果你再敏锐一点，还可以发现主角一般都是独生子，如果他恰好有个哥哥，那么恭喜你了，他哥可能就是千山万水外一座城堡里端坐的最终Boss，然后你就可以欣赏兄弟相残的一场华丽而残酷的好戏了。（喂，你太邪恶了吧……）

第三点，就是主角通常还有一个开朗豪放到厚颜无耻的性格。喂喂，楼下那位，先听我讲完再扔拖鞋，旁边那个，不要用那水汪汪的眼神狠狠瞪我。我说的根本是事实嘛，因为你会发现，没有一张大炮也轰不穿的厚脸皮，在残酷黑暗的游戏世界中是根本混不下去的。首先，你要靠着那无人能敌的魅力从每个村民口中打探出最新情报，如果你想保持矜持故作深沉的话，没有人会上来主动和你搭话的。因此脸皮厚是一项重要的公关技术，总而言之，身为一个主角，仅仅玉树临风是不够的，你还要有张三寸不烂之舌外加钢铁般坚硬的脸皮，这样才能让村民们（花痴？）没有不能说的秘密，只有说不完的秘密……"这位美女，你好漂亮啊。能不能告诉鄙人大魔王现在在哪吗，多谢了！""好啊好啊，其实魔王就住在我们村后那条山沟里，我七十年前还看见过他哩……"主角的脸皮要怎样才算是登峰造极呢，其实我也不知道。但起码你要敢在光天化日闯入某村民家中，当着主人的面翻箱倒柜寻找他的存折而且一点也不脸红心跳才行。将如此比强盗还强盗的行径做得如此气定神闲，应该才是厚脸皮的极致，而这，也正是主角们闯荡江湖的基本生存技能了。看到这一条，诸多妖魔鬼怪一定会大呼上天不公了，因为它们假如如法炮制主角这等行为，一定会被轰出去斩成十七八块——谁叫它们是妖怪它妈生的……脸皮厚还有一个好处，俗话说"走为上计"，没错，当你打不过敌人时你至少还可以厚起脸皮溜之大吉保一条活命，而那些苦命的妖怪还从来就没有退后的余地。可见厚脸皮对于一个主角来说是完全有必要的，决不是什么人品问题，所以那边那位小朋友可以不用再扔石头了吧。

第四点呢，则就是主角通常还有着能连中十期彩票头奖的逆天好运，简直就是集万千宠爱在一身的天之骄子了。主角们走在一条小路上，若遇到一个被怪兽围攻的美女，不用想了，她一定就是某个等你伸出援手的落难王国公主了；你再怎么淘气四处乱跑，也从来不会遇到级数比你高出三四十级的怪将你瞬间秒掉，仿佛你遇到的怪物都是魔王大人派出来帮你锻炼身手用的；而在各种各样的迷宫深处，你总可以发现恶魔们收藏的宝物，不是人类用的宝剑，就是人类穿的盔甲，连妖兵们从牙缝里省出来舍不得用的回复药都被主角掠夺一空，真是搞不清谁才是坏人；而主角在万分危险之时，一定会有人突然冒出替主角挡住致命的一击……总之，主角的好运是与生俱来，面对着主角风光无限的人生历程，我们只能感叹整个世界似乎就是为主角一人而存在，所有的一切全是为了让主角的冒险生活更精彩而生，实在是让我等NPC艳羡。

简而言之，主角不好当，必须要吸收天地之灵气、采集日月之精华，历经各种劫难、顺应天时地利人和条件才能完成的。眼红归眼红，我们是学不来也做不到的。所以，就让主角们去当救世主吧！就让主角们抱得美人与荣誉而归去吧！就让主角们在他们的世界轰轰烈烈激情燃烧吧！离开虚拟世界，我们还得做一个普普通通的路人甲，用自己的方式去构造一个只属于自己的平凡而又美好的天地！

□文/左子乱

闯关族的家 Vol.234

这里是大家畅所欲言的地方，这里是大家述说梦想的场所。我们都是闯关族，这里是我们共有的家。——主持 小沛





上期改版的《闯家》是不是让您有了耳目一新的感觉呢？又或者你对这次的改变有什么不满？我们立志要将这里变得越来越温馨，让所有读者都愿意在这里驻足休息。如果您觉得这个栏目有什么不足或者您认为应该增添哪些内容，记得来信寄给小沛，或者在回函卡里把您的意见详细写清楚。在下面几期，我会专门设立此类话题的专门讨论区，希望我们的家能够越来越美丽！

Q 第一次写回函卡，不知道该说点啥好。首先感谢《电软》给我的高三生活带来的快乐。我们这里电玩业不是很热，所以好不容易才买到《电软》的，挺幸运的。等毕业之后就可以痛痛快快地玩了，预祝各位同龄人如愿以偿，也祝《电软》越办越精彩！更祝四川灾区的灾民们能早日重建家园，相信团结就是力量。——甘肃酒泉 薛迪

小沛■大概《电软》给我留下最深印象也是在我上高三的时候，那时学习压力大，急需找点娱乐来放松自己。玩游戏是不可能了，而且那时候家里也不给买游戏机，再加上当时正是PS2发售之初，所以对于游戏资讯的获取格外迫切，于是看《电软》就是唯一的娱乐选择。

那时候可以说生活除了学习之外就是和《电软》一起度过的，因此我也特别能够体会你的感受。不过还是那句话，千万不要因为游戏而耽误学习，既然你说想要在毕业之后好好玩，那么当然首先是要考上理想的大学之后才有心情啊。不瞒你说，当初和我一起看《电软》的高中同学中，绝大部分都已经不玩游戏了，原因就是因为高考失利，以后只能忙于求学和找工作，游戏当然也就只能放在一边啦。这些话我想说给所有的学生们听，就算大家嫌我烦，可为了大家都能有美好的未来，我依然要唠叨一下。

最后，谢谢你的祝愿！四川灾区现在已经开始重建了，但受灾群众的安置问题依然没有彻底解决。关于这次灾难，我们国人还需要共同努力，希望今后一切顺利，所有人幸福安康！

Q 这个"沛"字该理解为刘邦之"沛公"的"沛"还是"精力充沛"的"沛"呢？在我看来，刘邦是个特好诈之人，你还是别选一吧！

郑重声明：尤娜的美不容亵渎！本期画廊的画很差，以后有关尤娜的作品，太差的严禁上杂志，把人吓着了小沛你得负全责，檄文声讨你！——四川乐山 冯星佳

小沛■"沛"，主要是丰足的意思，总之是好的愿望。刘邦因为是沛县人（今江苏地界内），后又任当地的地方官，所以才被称为沛公。我的名字能够与之相同，倒是颇感荣幸。因为我并不认为刘邦是个特别奸诈的人，反而是个有胆有识、知人善任的一代帝王。试想中国的历代开国帝王有几个是真真正正"不奸诈"的呢？相反，刘邦推翻了秦朝的残暴统治，有功于天下百姓，那么他与项羽之间的勾心斗角，以及后来的一些宫廷斗争，也不过是历朝历代都不可避免的。关于历史，我就说这么多，反正人家能成为帝王而千古留名，这一点是小沛做梦都想要做到的。

尤娜的确很美，但她也不过就是个游戏中的虚拟形象，你不会真的那么崇拜或是喜欢她吧？当然啦，小沛我其实也是很喜欢她的，包括很多读者和大墙画廊的作者也是。只不过每个人都有自己心中的尤娜，特别是落在画笔上之后，因为每个作者都有对审美的不同看法，那么画出很多不一样的尤娜也就有情可原了。而且小沛刊登的那些画已经是经过精挑细选的了，如果真的画得不堪入目的画，我是不会刊登的，这点请你放心。

Q 沛哥！我对本刊还是第一次亲密接触，因为以前买的都是电脑软件一类的书，对此书莫生甚矣，可当我买来一看，材质一山更比一山高，希望本刊越办越好！

对了，沛哥，我追了两年的女孩子现在又反回来追我，你说反不反常？而且以前我追她，她都不想理我呢！而且我确信我是校草级人物，因为有很多人也这么说。大多都是女生。

想买PSP，可惜手头没钱，也不知PSP上有什么好游戏。

如果给你投一个游戏攻略稿子，稿费大约多少？
——云南普洱 吴耀辉

小沛■多谢你对我们的赞扬，我们自知还有很多不足之处，眼前的路还很长，所以我们同样欢迎大家多给我们提些建议，以便我们快速成长。现在我们收到的此类建议信件不少，大家所看到的我们的每一个变化都是依照读者们的建议而修改的。不过改进还是需要循序渐进的，所以现在优先调整的基本都是玩家们呼声比较高的部分，还望理解。

女生追男生并不稀奇，两个人互相追来追去也不奇怪。你别怪我打击你，终归我"见多识广"，于是也就"见怪不怪"了。女人的心思有时候真的不好捉摸，特别是不成熟的小女生，更是一会儿一个样儿……至于什么时候才叫成熟，大多应该在大学毕业之后，或者起码是踏入社会才行。您"老人家"才15岁啊，现在谈什么"追"，是不是太早了点……鉴于我亲眼所见的N多此类悲剧，我奉劝广大的中学生不要这么"迫切"，让自己多天真几年挺好的。

想买PSP不错啊，如果暂时没钱的话就请求一下父母做外援吧。但如果你连PSP上有什么好游戏都不知道的话，那我就无语了……建议你上网查一下吧，实在太多了，我都数不过来。

关于你想投的游戏攻略，因为我们刊登的攻略很注重时效性，也就是刊登最新的作品，所以除非我们自己对外约稿，否则一般是不接受投稿的，不过如果你对某部作品有自己过人的研究或见解可以投稿游戏研究所等栏目呀。

Q 呃，好像，投画稿可以投铅笔画吗？一般画图上颜色，用什么工具上色的？

小沛生：我第3次买《电软》，可以算是新人吧，看了整本杂志，在这个"家"里是我可以停留的地方。我妈不赞成我看《电软》，说什么阻碍学习，还说要把这仅有的3本《电软》和书柜的漫画都拿去废品回收，呜，我应怎么劝老妈呀！另外，回函表是怎么寄的？（不要骂我笨！）——广东省 朱宝瑜

小沛■严格来说，投铅笔画稿是可以，但这就要求你必须画得非常好才行。而且投稿时最好是扫描稿件，因为用相机拍黑白画稿，特别是铅笔画稿这种黑色容易反光的作品一般都效果不好，并且邮寄的话也容易弄脏画稿……画图上色？这个，无论是PHOTOSHOP还是用画笔都可以啊。

如果娱乐确实影响到了学习，那我也帮不了你。但如果你在看《电软》期间学习成绩并没有下降的话，相信你妈也不会把你的书都扔掉。我建议你可以和你妈下一个保证，用学习成绩保住那些珍贵的收藏。我也就只有这一个办法了，至于其他"伎俩"，倒是也有不少，但那都是教坏小孩子的招数，不说也罢。我更希望所有的读者都能学习、游戏两不误，拥有一个丰富多彩的学习生活。因为毕竟"学生"的"工作"是学习嘛！其实这些话小沛也在闯家里说过几次了，虽然可能不是很中听，但很多道理，只有你们走入社会以后才能知道，正所谓不当家不知柴米贵吧。

我已经收到你的回函了，这就证明你邮寄的方式正确。现在大家都用电子邮件，以及其他网络无线通讯，都不知道传统邮件如何使用……对此我能说什么呢？有点郁闷啊，难道我的观念已经和时代脱节了么……看来小沛快要变成老沛啦。

七曜



●首先，要特别感谢美编饭饭送给我家公子的小帽子，是一件十分可爱的小饰物呢。做完本期以后，会休假一个月，不过杂志的工作不会耽误，依然会为大家奉献精彩的特稿和攻略。

●MGS4的热销在短时间内大幅度带动了PS3的销量，好像这使得SE坚定了提早推出FF13的决心。不过究竟这款千呼万唤还未出现的次世代第一RPG究竟花落谁家，现在还未知。其实最终在哪个平台上发售都是次要的，主要是作为FF系列的支持者想早日体验这款炒作了几年的FF正统续作，让我们静心等待8月2日官方消息的发布……

●7月18日，就是KOEI会社30周年的生日了，只希望社风日下的KOEI能在今年下半年给我们广大"无双饭"拿出一款高素质的无双正统新作，哪怕是重新制作的355猛将传也好，来赢回自己在业界的口碑，暗荣别再暗了。



沛哥：翻了好久的闯家，怎么没有江苏人呢？好不公平哦。让我这个江苏人上一下家啊。

好怀念FC上的好游戏啊。《吞食天地》、《重装机兵》，好怀念我的战车啊。那种感情难以言表。希望我们中国玩家多多支持NDS啊。那样NDS的汉化才会多啊。

家里的PSone的手柄坏了，光盘也买不到，记忆卡也没了，买不到了……这个月一定要去买NDSL，等PSP出3000。但学生真苦，苦了我这个高中生啊，还有一个月就接替高三了，苦了我这个美术生了啊！

——江苏盐城 戴龙飞

小沛■《电软》是全国发行，怎么可能没有江苏的读者，所以一定是幻觉！而且以前也有登过江苏读者的来信，只不过是你没发现而已，就算没找到，咳咳，你自己不也是江苏的？

现在的高中生居然还有怀念FC的？我真的很高兴！因为某天我在网上和一个中学生聊天的时候，他就不知道FC是什么东西，也不知道以前的任天堂才是家用机的霸主，他们一直以为索尼才是家用机的始祖呢……当时我真的无语啊！光解释这个问题就用了一下午！FC在中国的普及量绝对是所有主机中最多的，我相信比PS3+360+PS2+PSP+NDS+Wii的总数都要多得多。这个数量绝对不是吹牛，而且恐怕还稍微保守了呢。只不过那时候真的FC并不多，反而是一些"山寨厂"产品大行其道，于是才使得"国产FC"达到了空前绝后的普及程度。现在NDS还没达到GBA的普及程度，特别是在国内被PSP抢走了很大一部分市场，能够有现在这么多汉化游戏已经不错了，而且那些知名大作也都会被汉化。

现在PSone的东西是很难买了，NDSL其实也不建议购买，别误会，我的意思是哪怕多花点钱也应该支持行货，买iDSL最好。PSP能不能出3000现在还不好说，但即便是出，估计也要等到PSP快退出历史舞台的时候吧。

小沛你好吗，这几天在玩什么好游戏呢？能不能分享一下，我就有一个DC和一个PS2。对了，小沛玩过DC的《疯狂的士2》吗？感觉怎么样，给个评价。　——天津杨村 庞柄川

小沛■我最近忙于搬家，把家用机都收起来了，现在只能玩PSP和NDSL。而且我玩游戏非常专一，现在最常玩的还是《铁拳DR》，而这几天则在玩《机战A》。《机战A》最初推出的时候，小沛一气玩到4周目，当时的GBA版还不能关闭战斗动画，可想而知当时是多么执著。相隔7年之后，今天玩到PSP的重制版依然非常感动！我睡觉前一般都玩PSP的《魔法数读》，因为这个游戏比较枯燥，但对催眠有意想不到的效果，我已经坚持这一方法快一年的时间了，眼看快要通关，我都不知道以后睡觉前可以玩什么了。

我没有DC，所以对没有玩到《莎木》而耿耿于怀。PS2上的好游戏太多，到现在还不断有新作品推出。《疯狂出租车2》我玩过，虽然不是DC版的，但内容应该是一模一样的。我确实很喜欢赛车，但《疯狂出租车》系列并不是我非常喜欢的游戏，因为它并不是单纯的竞速，而且里面充斥了很多"背版"的东西，也就是必须记住所有的近路。大概我是比较怕麻烦的那种人吧，总觉得玩这个游戏太累。不过我绝对承认这是个好游戏，能把一款赛车游戏做出如此是创意，实属难得。

看《电软》已经有三年了，以前总以为进家很简单，自从第226期我才开始寄，写了三封竟一次没登！？没想到小沛这么不厚道！你说小沛你不厚道吧，没想到龙哥也不厚道，问了两次有关PS2的问题也一次没登啊！！总结出一句话："进家犹如买彩票啊！"我想这次写的更不能登了啊！　——山东烟台 张瑀

小沛■拜托，这已经是第三次登你的来信了……这里我要声明一点，因为来信数量太多，您当期寄的回函要拖几期才能刊登。举个简单的例子你就知道了，现在这期是234期吧？然而用的回函卡却是229期的。足足拖了两个月啊！我当然也想快点回复大家，但又因为每期回答的数量有限，不可能因此而剥夺很多人进家的权利，于是只能宁愿让大家多等一等，也不能忽视读者们的来信。

至于龙哥热线，因为页码少，来信多，所以只能挑选一些比较有"价值"的问题来回答。PS2现在基本上不存在什么维修的难题，像7、9万型的质量都算不错，几乎很难坏。而早先的那些主机即便坏了我们也不建议您再去修，因为原装的配件都没得找了。所以啊，如果龙哥没有回答您的问题，那就证明您的问题太简单了，上网随便一搜就有一堆解释。

进家绝对不难，条件我已经说过N多遍了。也因为已经说过N多遍，所以这次我就不再重复了，省得被打。等下次再有人问这个问题的时候，我再回答。

我是一名高一的学生，由于学习的压力，自己的娱乐时间是少之又少，每周能能玩一下来放松我疲惫的心情，但我始终坚信我的达人之梦能实现，已练成《生化2》豆腐模式无伤最速，《生化4》佣兵模式最高分取得，看到了吧，我是生化Fan，对此情有独钟，不只《生化》系列，Capcom的大部分游戏我都喜欢。同学都羡慕我《鬼泣》达人般的技术，对此我信心十分期望能早日完成我的达人梦。　——吉林通化 孙（该读者仅留此名）

小沛■既然你是这方面的达人，如果有条件的话，何不录一段达人通关影像寄给我们呢？到时候我们会把它收录到"电击收藏"里，让全国的玩家都来欣赏一下你的技术。不过如果你真的想投的话，最好找一些别人挑战较少的游戏，因为那些热门游戏玩得好的人太多了，除非你确实做到了常人无法实现的地步，否则也很难吸引到所有人的目光。

CAPCOM的好游戏太多了，在小沛喜欢的游戏中，CAPCOM推出的作品也有很多，例如《街头霸王》、《恶魔猎人》、《生化危机》、《鬼武者》等等，包括新作《宝岛Z》也是小沛认为非常了不起的游戏。

沛哥，我又来了。最近我发觉闯家中有许多潜水族都上浮了，是好事啊。最近我是工作游戏两不误，只是发觉休息时间压缩了很多。累啊。目前我周边的游戏人发掘率为零，不知咱这样游戏人数为1的状态还要持续多久。寒~看过了雪飞的手札，咱挺认同的，宅来宅去，也只有男性符合（宅男）。不过要是日后组建了一个宅家庭，想想也挺可怕的。所以，要宅，也只能是宅在思想里，更安全。另外，我先祝一下沛哥结婚愉快啦。

——广州天河 吴冬琪

小沛■以前我在论坛里也喜欢潜水，但总觉得潜水不利于沟通，不可能让别人了解到你的想法。但后来发现闲暇的时间越来越少，于是也就只能潜水，而最终去论坛的机会越来越少。这说明什么呢？潜水是作为旁观者，而旁观者当的时间长了以后就会失去参与的兴趣。闯家不用注册登录，任何人都可以随便发言，积极参与的感觉肯定比仅仅在阅读要好很多。

我原来也是只有一人玩游戏，但后来经过努力，终于让自己的女友也开始接触游戏，这样在玩游戏的时候就不那么孤单了。可惜女孩子玩格斗的水平很难长进，所以当我玩格斗游戏时还是觉得有点无聊。

我跟雪飞也曾讨论过"宅男"的问题，最终结果是：我们这辈子的目标就是要当宅男。原因有二，当宅男的条件首先是你要有"宅"，现在北京这边的房子动不动就一、两万一平米，买个5环以外的新房都要6、70万，可见如果有宅的话，起码最让人头痛的事没有了。其二，宅男们整天不出门，埋头在家里玩游戏、看动漫、收集模型、泡论坛等等，这样的生活当然必须有钱才能实现啦。所以成为一名"真·宅男"就意味着你必须非常有钱。梦想啊！

最后，我还没结婚呢，大家不要忙着祝贺。领证那天是8月8号，和奥运一块儿。

最近我心情不太好，总感觉闷闷的，反正不太舒服。上课下课总是心不在焉，动不动就出神。可能是感觉在学校没什么人关心自己吧，朋友也只是说说笑笑，没几个说过真心话

北斗



●端午期间去陕西太白山完成南北穿越，积攒半年的人品终于爆发了一次，看到了漫山遍野的高山杜鹃、漂亮的双重彩虹、壮观的云海，甚至是传说中的佛光！手机图是这次的集体照，谁能猜出哪个是北斗么？嘿嘿。

●近期大作不断，PS3上的《合金装备4》、PSP上的《超级机器人大战A Portalbe》都是本人极喜爱的游戏，再加上爆冷不断的欧洲杯，最近每天的休息时间已经压缩到勉强只够维持生存的地步了，痛并快乐着。

●美剧《邪恶力量》经本人推荐之后，迅速以流感病毒一般的速度在编辑部内盛行开来，影响面甚至波及对门的美编们。感谢将此剧推荐给我的小鸥同学，并再次向各位读者朋友们郑重推荐！

●朋友送了一个驴子的玩偶给我，说我很像这玩意儿，呃……像头驴也就罢了，为什么还是母的？

风林



●可喜可贺！编辑部居然还有不怕三红冒险入360的战士新编辑"翅膀"（本期局部登场）入手全新主机，勇气可嘉，值得鼓励！其他人要引以为戒啊。

●没买MGS4来表忠心，遭到某玩友的质疑，看来索犯头衔我是保不住了，趁早改叛回任迷大军。不过如今任迷队伍过于庞大，多我一个不多，少我一个不少，往年的风光早已不在。一声叹息啊……

●油价涨了，为那些在高油价压力下还能不提高快递费用的快递公司们致敬！

●本期杂志中制作了目前市场中两大主机PS2和Wii的主流吉他控制器的评测，希望能够对广大玩家有所帮助，吉他英雄作为当前最流行的游戏，如果没有一款趁手的吉他相配，其乐趣至少减少七成，因此本期的评测相信对一直希望体验BAND乐趣的玩家来说十分有用。接下来电软也会多推出一些周边评测，实用为主，各位看官不要错过。

的。虽然父母关心我，但多数是在絮叨成绩。唉，近来跟老爸关系也不太好。坐在教室里，总感觉是一个人。想起我爱罗在打败君麻吕之后说过“人是怕孤单的。”自从老哥到北京读大学之后，少了唯一的知心朋友确实很孤单，唯一陪着自己的是那台NDS和天天唱歌给我听的MP4，以及陪我走过3年的《电软》。

——重庆沙坪坝 傅航

小沛■做中国的中学生真的很可怜，看得太多了，除了说几句安慰的话，我也不知道能做什么。

人是不能够单独生存的，如果无力改变环境，那就只能努力去适应。

在求学期间，我和父母也有很多矛盾，而且当时也知道这些矛盾无非就是学习。父母可能有时候态度过激等等也都是为了儿女的前途着想，作为学生来说，此时选择和父母顶撞当然是不明智的，因为大家都在走同样的求学路，你根本不能改变，而且为了将来，还是让自己苦几年吧。

Q 沛沛哥你好：小弟发现这期《电软》对我好不公平，本来刚拿到这本书时我是很高兴的，可是仔细一翻里面，居然没有回函表。（汗）我去找班上的另一个订《电软》的同窗要呢，可没想到他早已将回函表给他弟弟叠飞机了。没办法，我这回只有拿以前没填的表来写。

唉，为什么有回函表的人不珍惜，而没有回函表的人却……

——贵州大方 陈涛

小沛■这个……这个。因为最后封装成册是人家印厂工人的事，而且工作量那么大，也就难免出错了吧？其实如果没有回函卡的话，假如你有什么想说的完全可以寄信啊，最普通的信件就行。但记住信的内容不要太长，否则……其实也没什么，就是苦了小沛的眼睛啊！

Q 小沛你好啊！虽然我买《电软》还不到一年，但早已喜欢上了这本杂志。现在的生活，除了学习之外，就只有《电软》陪伴我了。每次买《电软》都挺激动的。在此也祝愿《电软》越办越好！（不知小沛能否在《电软》里举行个抽奖活动啊？也好让我们读者中个PSP什么的。拜托了）为了省邮费，我把回函跟投稿一起寄了，希望小沛理解。——浙江嘉善 蒋佳骏

小沛■《电软》现在确实没有抽奖活动，但我不敢说以后没有，也不敢说将来抽奖的奖品会是PS3+360+Wii的次世代大礼包。我什么都没说啊，但一切皆有可能，谁又说得准呢？

我还想再重复一下投稿的问题。首先是字数，最好控制在3000左右。其次，最好用电子邮件投稿。因为投稿数量众多，所以同等质量的文章也会优先启用电子版，终归是比较节省栏目制作时间。也希望大家能够理解。

Q 沛兄：我也老大不小了，已经年满29周岁了，玩龄10年多了，这10多年里经历太多的风雨了，光是主机和掌机就能装下满满一柜子，最近我把它们全部拿去拍卖了，不忍啊！但是为了NO15手机和SONY的DV机也值了！！最近又一口气买了PS290000型和PSP二部主机，8GB的记忆棒啊！！游戏都玩不过来了，我超爱玩《战神》系列啊！！现在你们电软越做越好了，跟以前比可强太多太多了！无论版面、插图、攻略做得很满足啊！能不能有时间做期PSP和PS2百大必玩游戏的介绍呢？我很用得着啊，还有：我朋友这位狂人，买的是PS3 60G的疯子，最近买《恶魔猎人4》，正版的900多人民币，跟我的篮球鞋相当。可怕的人，汗颜。我还在单身中，希望今年也能结束单身的生活。我每天上下班背着PSP玩，回头率超高。上不上也无所谓，只是说说心里话，电脑想买惠普笔记本你说好吗？

——辽宁沈阳 张跃

小沛■你比我大，叫沛兄可实在担当不起。不过我的游戏年龄是20年，应该比你多吧，因为我是从小学一年级就有了自己的FC了！哈哈（炫耀中）……

你为了区区的手机和DV就忍心卖掉游戏机？我除了主机更新换代之外，是不会卖主机的。我卖主机仅有两次，一次是把GBC卖了而买GBA，第二次就是卖了NDS买了iDSL。

PSP配8G棒！你还真是图省事啊，一次拷很多东西，也省得删来删去了不过现在的游戏也是，动不动就要上G的容量，小沛还专门喜欢铁拳一类占空间的游戏，看来得考虑把移动硬盘接在PSP上了。

PSP和PS2百大必玩游戏的介绍？这个主意是不错，谢谢你的提议，不过……还是要经过讨论的。如果真的做这样一个专题，不知道哪位编辑可以担此重任呢？每个人喜欢的游戏都不一样，像PS2上的《旺达与巨像》小沛就非常喜欢，可同样有更多人不喜欢它的游戏方式——一个杂兵都没有，只有各种变态BOSS。现在大家都有自己的想法，但要一一实现的话，恐怕没个几亿美元的投资是无法实现的。

正版《恶魔猎人4》花了900？看来真是“不求最好，但求最贵啊！”如果真是这个价格买的话，那无疑是被骗了。你完全不用汗颜，应该为自己庆幸啦。

你的问题还真是很杂乱，但是我喜欢，因为回答起来非常方便，否则都没什么话可说。我用过笔记本电脑也不少了，你说的那个品牌还不错，但因为你没说型号，所以我也没法给你建议。祝你早点买到称心的“装备”。

Q 小沛你好，我从02年开始买电软，但我是第一次给家写信。本人是一名忠实的SONY FAN，虽然只有一台PS2，但我却对他爱不释手，毕竟PS2上的好游戏实在是太多了。目前正在攒钱买PS3，即使它没有很多独占大作，即使它没有盗版光盘，我都会一如既往地支持SONY。

——辽宁鞍山 胡思远

小沛■好！为了自己喜欢的品牌，支持正版！消费也分感性消费和理性消费。我个人认为，一

个 东

蔬菜汁

●每个人都很特别，只要你细心观察，总能发现他们身上很有意思的一面。著子同学是一个肥嘟嘟，因为他是拿钥匙的人里面上班最早的，所以打不开门的时候，我就会特别想（是那种单纯的想，没有BL和YY的倾向）他，这家伙做事十分认真，每次我把“稔”读成“nian”时，他都会为我纠正，虽然我们不是很熟，（虽然每次他纠正我时我都想踹他……）。我经常和NONO比手，她的手比我的手小那——么多（所以我经常取笑她还在“进化中”），NONO是编辑部里说话声音最小的（嗓门最大的是风林），也是比较老实的（表面上）一位，从来没人知道她隐藏早平静外表下的真实想法，（也有可能这家伙每时每刻都在YY某林和某羽搞BL）。虽然你努力不去想，但有些东西是深深烙在你心里的……

西

是否值得买必须要看它的价值啊。不要误会，我不是说PS3不好，不过索尼昔日的王者之风确实暗淡了不少，而且最近几年在家电领域的名声一直在下降。

就好比我一直喜欢吃某某品牌的方便面，可某次质量检测发现它其实缺斤少两，那么我还是否应该继续支持它呢？

索尼真的应该感谢你，否则他们现在的电脑、随身听、MP3之类也就不会失去原先的市场占有率了，希望索尼能够从泥沼中摆脱出来，重新振作。

Q 小沛啊，我现在玩PSP有点玩够了，PS2也快成闲置物，因为现在正重新开机玩魔王再临，难度和上一部比差了好多。对了，我最近想买wii，但又觉得没一些大游戏，所以又想买360，小沛你给分析一下呢！呃，小沛，应该快叫老沛了吧，听说你快要结婚啦？呵呵呵~所以就……老沛（你不要生气哦！应该不会，我们老，呃，小沛，很好了……呵呵

——江苏云港 汪科宇

小沛■我个人的建议啊，你最好暂时什么都不要买才是最明智的，因为很明显现在你已对游戏没有太多兴趣了，也许是因为审美疲劳，也许是因为最近没有什么合适自己口味的大作。如果现在手里有PSP和PS2而不知道玩什么，那么新游戏机又能带给你多少新鲜感呢？硬件的升级只能将你的乐趣扩大，但却不能为你制造乐趣。其实你可以试试去做些别的事情，比如和好朋友一起去郊游，逛街，k歌什么的……你会发现，其实有很多好玩的事等着你去做呢！小沛就很想向北斗同学学习，每个星期去爬山，不过嘛，小沛还是比较喜欢躺在卧室里，吹着空调，裹着棉被玩PSP来的爽！——当然，开个玩笑，要是小沛真这么做，估计马上就会被……

叫我老沛也无所谓，大家高兴就好。反正现在叫我什么的都有，最夸张的有沛爷爷等等，最肉麻的有小沛沛……下次就叫我9527吧。（如果不懂什么意思，请参看周星驰主演的《唐伯虎点秋香》）不过小沛更希望套用一个老游戏《神奇传说2》中冒险者工会会长的话：“我现在是少女杀手，以后就是英俊的中年大叔，但那是十年之后的事，所以请叫我哥哥……”重要的是心态！心态啊！

零羽

●在《机战OG传说》的紧张制作后，还没来得及休息休息，《机战AP》就出现了，零羽只得再次投入到紧张的攻略中……话说这次复刻版的《AP》真的是很有诚意的一作。如果把剧本排除在外的话，有着诸多新追加的要素《AP》，都可以算是一部“新作”了。估计玩惯了后期机战游戏的玩家一定会觉得《AP》的难度非常高吧……本作中超级系机体可没有后期机战系列游戏中那么强的能力，在脱离EWAC的补正后那50%不到的命中率只能让人干着急……不过，在机师ACE奖励以及机体全改后的特殊奖励的补正下，游戏的难易度也会发生逆转性的变化。

●外面天气是越来越热，可是屋子里却越来越冷……为了抵御严寒，零羽是想尽了办法……平时一直使用的那件从蔬菜汁那里抢来的“防寒服”也渐渐地失去了效力……难道非要逼我使用秘密武器不成？

闯关族讲笑话

刚才女友发短信给我："我们还是分手吧！"过一会，我又收到："对不起，发错了！"

■浙江绍兴 何嘉宇

某日小沛去国外旅游，因贪玩心太大而掉队，误落入食人族，族长有个奇丑无比的女儿，就问小沛："给你两条路，一、娶我女儿，二就整你。"小沛为了沛嫂，屹然选了二，族长笑了说："敬酒不吃，吃罚酒，好吧，你是想被挠脚心一百下还是死？"小沛是个宁死不屈的汉子。"我宁愿死！""好，那挠脚心，给你挠死！！"■北京 刘京

以前体育课上，老师要测验仰卧起坐，风林平时不锻炼，心里发怵，便问老师："我要是只仰卧不起坐，能不能给一半分？"■江西南昌 吴振

一个男人推着婴儿车在超市购物，突然，婴儿哭闹了起来……

这时男人耐心地说："乖，小沛。""小沛，冷静点。""小沛，相信自己，你是最坚强的……"

这时，服务员小姐对他说："先生，您真是个有耐心的父亲，你儿子小沛也很可爱……"男人："小沛是我自己。"■江苏盐城 戴龙飞

有个私塾老学究嫌贫爱富，老揪着穷人家的孩子不好，夏天里有几个孩子趴在桌子上打盹，老学究"啪"的一下打了穷孩子一戒尺，厉声训道："你看你，一拿书本就睡觉，你再看看那大户人家的孩子，睡觉还拿着书……"■重庆市 朱康伟

一个小子饱受老鼠骚扰，终于，在苦思冥想之后，琢磨出了一套灭鼠工具，他来到专利局，拿出自己的东西，一个类似托盘天平的东西，两个盘子里各有一块牛肉，中间是一个锯条，专利局问："这是干什么用？"小子："灭鼠啊！"专利局："灭鼠？"小子："老鼠看见这个东西会站在中间说：吃哪边呢？吃哪边呢？它的头就会来回摆动着去看，最后脖子被锯断，死了。"■江苏盐城 戴龙飞

小沛和猴子来到一家饭店，一人点了一杯饮料，然后从各自的手提箱里拿出一个三明治吃。

饭店老版见状，忙跑过来礼貌地对他们说："对不起，你们不能在这里吃自己带的食物。"

小沛与猴子对看了一眼，然后交换了三明治……

■重庆市 傅航

一天，妻子问丈夫："亲爱的，当初你怎么想起给我写情书的呢？"

丈夫回答："没办法，我给咱班里的女生每人一封情书，就你一个有回答。"■贵州大方 陈涛

甲：我昨天几乎一夜没睡。

乙：怎么回事？

甲：我打死了一只蚊子啊！

乙：那你应该睡得更好啊！

甲：我开始也是这么想啊，可谁知道一会儿来了一大帮蚊子给它开追悼会，开完就算了吧，可后来他们居然还聚餐！唉！■浙江嘉善 蒋佳骏

上联：上课一排全睡，打饭从不排队，魔兽通宵不累，短信发到欠费。

下联：抽烟打牌全会，啤酒十瓶不醉，逃课成群结队，考试基本不会。

横批：大学万岁■安徽凤阳 金可

俺学校新换了个广播员，在他的处女升旗仪式上，高声道："奏国旗，升国歌"，全场漠然。

■福建福州 索声琦

小王婚礼前去问主婚人主持一场婚礼要付多少钱，主婚人说老婆越漂亮越贵。小王很不好意思的给了一元，主婚人一愣，回头看了下小王的老婆，然后又找了小王九毛……■四川攀枝花 余杰

听过《狼与三只小猪》的故事吗？

话说三猪为了躲避狼的追捕，造了稻草房，被狼吹散了；造了柴房，也被狼吹散了；最后造了砖房，竟也被狼吹散了，这把三只小猪追上了绝境，它们都闭上眼睛等待狼的捕杀，狼抓住了它们，怒视汹汹地说："快告诉我，小红帽在哪儿？"

■浙江诸暨 钟磊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　□责/小沛

大墙画廊

VOL.234

海贼王同人
四川成都 johnson
这个幽灵公主的眼睛太可怕了，虽然打的伞和穿的衣服很可爱，但果然掩饰不了她的本性。

无题
江苏无锡 Edowd
你画得非常不错，可惜我不知道你画的是谁。小沛的见识必定有限，以后还请大家别忘了给作品命名。

京四郎
广西北海 符国斌
画画其实没有什么过不过时，只要你画的感觉很舒服，再加上画工和构图都比较不错，这就足够了。

暗黑蜘蛛侠
河南南阳 刘东宇
比起传统的红衣服，其实我觉得黑衣服更酷，特别是此时他内心的冲突凸显了超级英雄的人性一面。

仰望无存世界
广西河池 韦煜
记得我曾说过希望你也尝试一下《王国之心》以外的题材，现在看来你果然是死忠啊。那就加油吧！

对决
广西河池 韦煜
我感觉你的画风似乎有了细微的变化，觉得线条更为细腻，而且对光影对比的处理比较好。

融合
广西河池 韦煜
比较有冲击力的一幅作品，可惜画面稍显简单，如果画出上半身，那么效果会更好。

古墓丽影
河北省秦皇岛 于海涛
突出人物的做法是没错的，但背景应该稍微将轮廓描绘清楚，否则会显得画面比较脏。

白装
广西河池 韦煜
白色的衣服果然要好看一点，王国之心系列的人设还是比较怪异的，其实我真想看看索拉脱了鞋之后的脚有多大。

PS2 Rock Guitar Type 01

PS2 2.4Ghz无线吉他

Guitar ManiaII

Product Specs

参考价格：170元●商家报价：180元–190元●吉他类型：2.4GHz无线●适用主机：PS2●按键分布：Select键、Start键

这是一款PS2上面的吉他，采用了2.4GHz无线技术，让你彻底摆脱“线”带来的束缚感。这款产品应该是随着



《吉他英雄II》的发售而生产，因为在外形上它与《吉他英雄II》中同捆的正版吉他控制器基本相同，只不过将有线变为了无线。



在做工上这把吉他采用了很好的塑料材质，手感和正版吉他相同，用起来的感觉很舒服。吉他的轻重很合适，不会太重也不会太轻。琴颈上的5个按键设计偏大，这样一来可以很好地掌握它们，手小的朋友们也不怕会因为距离问题而够不到按键，与原装吉他相同的是，为了将5个控制键进行区分，分别在绿色、黄色以及橘黄色的按键上多了一个竖条。

在琴身上有两个用来绑背带的琴扣，安装简单。在琴身背面有一个用来安装3节5号电池的电池仓。不过这里的设计有些别扭，3节五号电池存放的电池仓上面是一个电池盖，想要打开电池盖可不是那么容易，需要你使用一把螺丝刀将位于电池盖右上方的螺丝拿掉后才能打开。

这把吉他采用了2.4GHz无线技术，所以我们就试验了一下它的无线功能。在2米距离左右基本上不会出现大延迟，但是在快速演奏的时候仍然会出现一些细微地延迟，不过还没到不能玩的程度，退到10米左右的时候基本上都不能玩了。

CHECK!

优点：采用了2.4Ghz无线技术，让你摆脱线的束缚感，手感优秀，功能齐全，而且还可以向下兼容其它吉他游戏。

缺点：2.4Ghz模块不过关，无线距离过短。

综合评定：产品外观4●产品价格4●产品做工3●手感5●重量4●总评：4

PS2 Rock Guitar Type 02

PS2连线周边版吉他ROCK

Rock GuitarII

Product Specs

参考价格：160元●商家报价：160元–170元●吉他类型：有线●适用主机：PS2●按键分布：Select键、Start键

同样是一款PS2上面的吉他，这款产品的外观和前面介绍过的Guitar ManiaII无线吉他相仿，Guitar ManiaII是由咖啡色与白色的琴身加上咖啡色的琴颈构成，而这把吉他为了与Guitar ManiaII有所区分，将咖啡色变成了黑色。剩下的从5色按键到Select键都是一模一样，由于在外形上相同，所以已经没有必要在对读者们介绍了。

在做工上这把吉他采用了和Guitar ManiaII相同的塑料材质，手感和正版吉他相同，用起来的感觉很舒服。吉他的轻重很合适，不会太重也不会太轻。琴颈上的5个按键设计偏大，为了将5个控制键进行区分，分别在绿色、黄色以及橘黄色的按键上多了一个竖条，不过在5色按键的手感上，这把吉他没有Guitar ManiaII手感那么优秀，虽然说按键大小基本相同，但是按下去的手感显得稍有些生涩，可能是



由于采用了不同的导电胶。将这把吉他翻过来我们看到了有趣的一面，Guitar ManiaII吉他在后面有一个电池仓，因为它是无线吉他，不过这把吉他的后面也有一个电池仓，只不过上面用胶条封上，并且写有“CAN NOT OPEN”的字样看来这两把吉他除了有线和无线的区别之外真可以说是完全相同了。

这把有线吉他发挥了它的“优势”那就是不会出现延迟现象。在弹奏HARD或者是生涯模式的时候也不会出现“延按”的情况。两种不同的吉他给予玩家两种不同的选择，究竟是无线还是有线那就要看玩家如何抉择了。

从另外的角度来看，虽然说这把吉他不能够无线游戏，但是有线设计恰好将操作失误减到最小，单从个人喜好来说本人更喜欢这把有线吉他，手感不是很差的它能够很好地发挥出个人的水平。

推荐大家购买这把吉他。

CHECK!

优点：不会出现“延按”现象，重量合适，相比无线吉他不会出现操作失误。向下兼容其它吉他游戏作品

缺点：5色按键略有生涩，线长度稍有些短。

综合评定：产品外观3●产品价格4●产品做工3●手感5●重量4.5●总评：3.5

用手来体验摇滚的真谛

吉他英雄周边

对于囊中羞涩的玩家来说，价格近千元的正版套装成为实现摇滚梦想最大的阻碍。因此，本期我们特别针对目前市场上最主流的两大主机PS2和Wii的组装吉他控制器进行详细评测。评测数量为PS2、Wii各两把，其中Wii有一把为无线设计。这次参与测试的产品是市场上最常见的品种，而且在价位上也相当的亲民，200元左右的平均价格小编认为十分超值，不过对于组装产品，不少玩家都会多少有点戒心，接下来就让我们看看这次产品的素质到底如何吧！

●评测内容：四把市面上常见的组装吉他；PS2两把，Wii两把。●评测方法：从外观、手感、以及产品价格方面进行多方面评测。●评测目的：扫除盲目，让读者们购买一把适合自己的吉他。

CHECK

提到音乐节拍游戏，就不能不说道《吉他英雄》这款作品，这款作品在欧美地区获得了极高的评价。对于初学者来说吉他英雄是一款很容易上手的游戏，动听的乐曲收录了跨越几个时代和不同摇滚风格的音乐；鲜明的充满死亡象征的冷酷风格和北欧风格；设计优秀的吉他操作器让游戏的摇滚弹起来更容易更有趣。这款作品充满了想象力，音乐也是非常动听。《吉他英雄》先后发布了三款作品，每款作品都采用了乐曲更新系统，不但将系统与画面进一步改良，同时还加入了许多特殊的音响效果。而吉他英雄的第四款作品《史密斯飞船》也在6月中旬与吉他fans们见面了。在操纵器上的长柄上并没有琴弦，取而代之的则是五个不同颜色的控制键，在琴身上有一个拨动按键之外就是一个重击“游戏杆”，SELECT键和START键被设计在琴尾部。进入游戏后，屏幕上会出现一个卷轴状的吉他版面，音符用与控制键相同的颜色标出，每一种颜色都会对应一个按键，当音符落到下面的敲击点时你就要按住相同颜色的控制键后在拨动琴身上的按键，虽说你要是没有吉他控制器的话，也可以用手柄来弹奏乐曲，但这样远远不如用吉他控制器来的有趣。所以想要真正体验这款游戏带来的乐趣，那么一把吉他控制器是必不可缺的。 □文/莱团

Wii Rock Guitar Type 01

Wii多功能仿原装吉他 PEGA Wii rock

Product Specs

参考价格：200元●商家报价：210元-230元●吉他类型：无线●适用主机：Wii●按键分步：模拟摇杆、+键、-键。

这把吉他从包装盒内拿出来后给人的感觉与Wii上面的正版吉他控制器相同，可以说这是一款高仿产品。这把吉他使用的塑料质量不错，摸上去有一种顺滑的感觉，这样一来似乎手感就会变得好了许多，其实这分明就是来自于自身心中的一种感觉。在安装使用方面这把吉他控制器与正版控制器相同，将琴体与琴颈区分开来，



这样作的好处就是当你不玩的时候可以将其方便地进行收藏，可能有些玩家会担心吉他的重量，太轻的吉他控制器拿在手里的感觉像是玩具，而要是太重的话，会增加手部的负担，这把吉他玩家们可以不必担心，在重量上并不是很轻（有些偏重），所以不用担心因为重量太轻而影响你演奏的心情。

在安装方面很简单，只需要将琴颈对准琴体的接入口插进去就完成了组装，（拿下来的时候也很简单，只需要将琴身背面的锁钮向右拨动即可解除琴颈与琴体的连接）接下来再从琴体后面安装好Wii的手柄，在与Wii手柄链接的地方会有一个插口，接入后就可以完成全部安装准备工作。除此之外为了更加完美这把控制器，厂商还在里面为玩家们准备了一条吉他背带，不过这条背带的质量可就真



不怎么地了，做工很粗糙，如果你要想完美这把吉他，那么可以去乐器行购买一条真正的吉他背带，价格很便宜，大约只有10元钱左右。安装吉他背带的方法和真正的吉他差不多，在吉他上有3个背带的纽扣，分别位于琴身底部、琴颈后部和琴颈左侧，将背带上面的孔扣与它们重合后扣好即可。很多人喜欢站着弹吉他，也有人喜欢坐着弹吉他，背带就是为那些站着玩的玩家们所准备的。

我们再来看看琴颈上的5个按键手感吧！放入Wii版的吉他英雄游戏后，评测组随便弹奏了几曲。发现这把吉他5个按键手感不是很好，有些僵硬，有可能是新吉他的原因，还需要一些磨合，按键的灵敏度很高，在连续弹奏的时候并不会出现延按或者是错过的情况，不过按键的位置似乎设计的不太好，和正版吉他控制器相比，按键设计的较小，按起来很麻烦。

摇把制作的也很不错，手感很好，很有真吉他的感觉。

CHECK!

优点： 完全模仿正版吉他控制器，可拆卸式设计，重量适合，按键齐全。

缺点： 5色按键设计过小，手感僵硬，偏重的设计让这把吉他拿久了之后会感到手酸。

综合评定： 产品外观4●产品价格3●产品做工4.5●手感3.5●重量3●总评：3.5

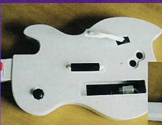
Wii Rock Guitar Type 02

Wii多彩十按键华彩版吉他 Wireless rock guitar

Product Specs

参考价格：190元●商家报价：200元-210元●吉他类型：无线●适用主机：Wii●按键分步：模拟摇杆、+键、-键。

这款产品从外观上来说，你找不到与正版产品的相似点，它完全是一款有着自我风格的组装吉他控制器。虽然说同属于Wii上面的吉他周边产品，外形上却要更倾向于PS2上面的控制器。从包装盒里拿出来后本以为是和PEGA Wii rock相同的样式，不过却很让我们感到意外，不是可拆分式设计，看到这里各位读者们是否脑子里会想，那岂不是又回到了PS2时代？平时需要找一个合适的地方来放置控制器？说实话刚从包装里拿出琴颈的时候评测组也想过这样的问题，但是随着吉他逐渐被拿出，这样的想法马上烟消云散了！吉他设计的很小巧，很精致，同样是采用了比较好的塑料材质进行设计，所以手感很好。从懒人的角度上来说似乎这样小巧而又不需要进行拆装的吉他更加适合自己。





↑和正版吉他控制器相同的造型，虽然说包装很不一样。

→吉他控制器制作的很好，看起来很漂亮。

在重量方面，别看它小，重量可不轻，在不放手柄的时候要比PEGA Wii rock稍微更重一些，当放入手柄之后重量感油然而生。所以购买它的玩家们大可不必担心小巧的它会像玩具一样影响你的手感。在Wii手柄的安装方面和以往的产品相同，都是从琴身后面放入手柄，安装与拆卸都很简单。佩戴吉他背带似乎已经成为了吉他周边产品的一种惯例，这把吉他也不例外。背带的做工质量似乎要比Guitar 123强一些，不过令人遗憾的是背带的长度似乎制作的过短，所以导致体型较大的玩家很难背上它。

接下来我们来一起看一看这把吉他的琴颈，别看它小，琴颈的设计倒是很长，除了应该有的5个控制键之外，厂商还在琴颈的下方放置了5个另外的小控制键，这样做的目的似乎要模仿真正的吉他，在弹奏一些歌曲时会用到琴颈尾部的弦，不过这样做有些画蛇添足之嫌。

CHECK!

优点： 小巧的设计，良好的手感，白色的外观很容易引起玩家的好感。

缺点： 过多的按键破坏了整体的美感，吉他背带长度过短，你可以选择另外购入。

综合评定： 产品外观2●产品价格4●产品做工3.5●手感4●重量3●总评：3

小知识：什么是2.4Ghz?

2.4Ghz是目前来说应用最广泛的无线技术，高频率传输能够有效地降低传输中的衰弱，简单地说就是减少不同步。2.4Ghz最大传输距离可以达到10米，在10米内的传输速率可达2Mbps，这样一来就可以大大地减少传输过程中的滞后现象。较多的频道数量与较高的频率也让2.4Ghz无线技术减少了干扰，目前这种技术更多应用于无线鼠标、手柄与键盘上。





新作游戏发售表

继几款超大作发售之后，近两周进入了相对平淡的时期，值得一提的是PS2上难得的末期佳作《女神异闻录4》，系列女神迷们可以过把瘾。7月中旬时的NDS版《勇者斗恶龙5 天空的新娘》则是又一款重制名作，PSP《高达战斗宇宙》作为系列第三作同样引人关注。而最近还公布了不少让人惊喜的日期未定作品，今年下半年一定非常值得期待。 □责编/翅膀

PS2

中文名	原名	类型	厂商
6月29日			
吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
6月30日			
Popcap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	Popcap Games
7月3日			
爱的季节2看不见的记忆	Lの季节2 Invisible Memories	AVG	5pb
7月10日			
★女神异闻录4	ペルソナ4	RPG	ATLUS
7月15日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
福特赛车	Ford Racing Off Road	RAC	Empire
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月17日			
青春男孩 一个夏天的经验	つポイ！ ひと夏の经验	AVG	IDEA FACTORY
7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy：Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNK Playmore
四叶 真心之旅	よつのは A Journey Of Sincerity	AVG	Gadget Soft
实况职业能量棒球15	实况パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
恶霸	Bully	ACT	Rockstar Games
7月31日			
秘密游戏 杀手女王	シークレットゲーム KILLER QUEEN	AVG	Yeti
茜色之坂Parallel	あかね色に染まる坂 ぱられる	AVG	GN Software
银之月食	银のエクリプス	AVG	Nine's fox
恋爱杀手	ドラスティックキラー	AVG	NBGI
Hoshiful星降之街	ほしフル 星の降る街	AVG	Piacci
我的狐仙女友SE	かのこん えすいー	AVG	5pb
7月发售预定			
常青之国 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
8月1日			
夏季运动会	Summer Athletics	SPG	DTP
8月5日			
汉娜·蒙塔娜 万众瞩目全球巡演	Hannah Montana：Spotlight World Tour	ACT	Disney
8月7日			
苍黑之楔 绯色的碎片3	苍黑の楔～绯色の欠片3～	AVG	Idea Factory
真实之泪	トゥルーティアーズ	AVG	Sweets
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月14日			
秋之回忆6 T-wave	メモリーズオフ6 トライアングル・ウェーブ	AVG	5pb
新手侦探 公馆潜入大作战	ピヨたん お屋敷潜入大作战！	AVG	Prototype
8月26日			
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月28日			
魔人侦探食脑奈罗 战斗！犯人集合	魔人探侦脑啮ネウロ バトルだヨ！犯人集合！	AVG	Compile Heart
心之国的爱丽丝	ハートの国のアリス	AVG	PROTOTYPE
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
9月25日			
Kanuchi白翼之章	カヌチ 白き翼の章	AVG	IDEA FACTORY
恋运成真	トゥルーフォーチュン	AVG	Enter Brain
深红 日常的境界线	スカーレット日常の境界线	AVG	Alchemist
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar Bros
9月2日			
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT！	SPG	Midway Games
9月3日			
垄断大亨 即时版	Monopoly：Here and Now	TAB	EA
9月9日			
疯狂水管工	Pipe Mania	PUZ	Empire
9月16日			
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
星球大战 原力解放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月18日			
薄樱鬼 新选组奇谭	薄樱鬼 新选组奇谭	AVG	Idea Factory
9月25日			
锻棒 白翼之章	カヌチ 白き翼の章	AVG	Idea Factory
Scarlett 日常境界线	スカーレット～日常の境界线～	AVG	角川书店
白银太阳 未来契约	白银のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
真实的时运	トゥルーフォーチュン	AVG	Entabulane
9月发售预定			
神代学园幻光录 克努基亚	神代学园幻光录 －クル・ヌ・ギ・ア	RPG	Idea factory
D.Gray人 奏者的资格	D.Gray man 奏者ノ资格	AVG	KONAMI
2008年发售预定			
大联盟棒球2K8	メジャーリーグベースボール2k8	SPG	Spike
恋姬 梦想	恋姬 梦想	AVG	Yeti
第二次萌萌大战略 豪华	萌え萌え2次大战(略)☆デラックス	SLG	Systen Soft

Wii

中文名	原名	类型	厂商
6月29日			
吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
6月30日			
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
7月3日			
碰牌麻将 作弊放浪记	アッコでポン！ イカサマ防浪记	TAB	SUCCESS
爪哇岛 猛犸象与秘密石	JAWAマンモスとヒミツの石	AVG	SPIKE
天灾 危机之日	ディザスター デイ オブ クライシス	AVG	任天堂
7月8日			
神奇世界游乐园	Wonderworld Amusement Park	SLG	Majesco
7月10日			
生化危机0	バイオハザード0	ACT	CAPCOM
多卡邦王国 for Wii	ドカポンキングダムfor Wii	TAB	STING
解谜系列Vol.2图形数独+彩色数独	パズルシリーズVol.2イラストロジック+からふるロジック	PUZ	HUDSON
7月15日			
福特赛车	Ford Racing Off Road	RAC	Empire
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy：Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNK Playmore
实况职业能量棒球15	实况パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
目标 钓鱼大师 挑战世界篇	めざせ!! リマスター 世界にチャレンジ！	SPG	Hudson
7月31日			
★零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	AVG	任天堂
8月1日			
夏季运动会	Summer Athletics	SPG	DTP
8月7日			
孤岛冒险Wii	サバイバルキッズWii	SLG	KONAMI
忌火起草 解明篇	忌火起草 解明篇	AVG	SEGA
8月19日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms：Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar Bros
9月2日			
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT！	SPG	Midway Games
9月8日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents：Prizefighter	SPG	Take-Two
9月16日			
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
星球大战 原力解放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月25日			
美国铁人料理 顶级烹饪法	Iron Chef America：Supreme Cuisine	SLG	Destineer
9月发售预定			
模拟沥青都市	シムシティ クリエイター	AVG	EA
大圣王	大圣王	ACT	KONAMI
10月23日			
★天诛4	天诛4	ACT	FROMSOFTWARE
11月27日			
凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	AVG	角川书店
11月发售预定			
爱心宠物猫	Kitty Luv	ETC	Activision
2008年发售预定			
阿尔格斯的战士 玛斯鲁因的契约	アルゴスの战士 マッスルインパクト	ACT	TECMO
动物之森（暂名）	どうぶつの森	RPG	任天堂
星之卡比（暂名）	星のカービィ	ACT	任天堂

PS3

中文名	原名	类型	厂商
6月29日			
吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
极速赛车手 起跑点	Race Driver GRID	RAC	Codemasters
7月3日			
头文字D极限舞台	头文字D エクストリーム ステージ	RAC	SEGA
7月8日			
北京2008	Beijing 2008	SPG	SEGA
怪物也疯狂 严重危害	Monster Madness：Grave Danger	ACT	South Peak
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
7月17日			
皇冠之泪 花冠的大地	ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地	RPG	Aqua Plus
7月24日			
死魂曲 新译	SIREN：New Translation	AVG	SCE
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI
7月31日			
幻想橄榄球	EA Sports Fantasy Football	SPT	Electronic Arts
8月5日			
高地人	Highlander：The Game	ACT	Eidos
怪物疯狂 危殆	Monster Madness: Grave Danger	ACT	SouthPeak
吸血鬼雨 被修正的种族	Vampire Rain: Altered Species	ACT	Artoon
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月26日			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar Bros
淘金者的发迹	Rise of the Argonauts	ARPG	Codemasters
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
9月2日			
钓鱼锦标赛	Rapala Fishing Frenzy	SPG	Activision
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	ARPG	SEGA
9月9日			
魔盒传奇	Legendary	STG	Gamecock
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
9月15日			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
9月16日			
星球大战 原力释放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
2008年发售预定			
★侍道3	侍道3	ACT	ACQUIRE
★最后的遗迹	ラストレムナント	RPG	SQUARE・ENIX

XBOX360

中文名	原名	类型	厂商
6月29日			
吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
7月7日			
虚幻竞技场III	Unreal Tournament III	STG	Midway Games
7月8日			
北京2008	Beijing 2008	SPG	SEGA
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
7月10日			
凯恩与林奇 死人	Kane & Lynch: Dead Men	ACT	Eidos
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月17日			
家族	CLANNAD	AVG	PROTOTYPE
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI
7月31日			
EA炫耀幻想橄榄球	EA Sports Fantasy Football	SPT	EA
8月1日			
印地500赛车 进化	Indianapolis 500 Evolution	RAC	Destineer
夏季运动会	Summer Athletics	SPG	DTP
8月5日			
高地人	Highlander：The Game	ACT	Eidos
8月7日			
★薄暮传说	Tales of Vesperia	RPG	NBGI
9月2日			
★无尽隐秘	Infinite Undiscovery	RPG	Tri-Ace
2008年发售预定			
★最后的遗迹	ラストレムナント	RPG	SQUARE ENIX

NDS

中文名	原名	类型	厂商
7月3日			
无名游戏	ナナシ ノ ゲエム	AVG	SQUARE ENIX
7月10日			
火影忍者疾风传 激突！鸣人VS佐助	NARUTO疾风传 激突！ナルトVSサスケ	ACT	TAKARA TOMY
改造节奏战记 龙剑大战2	カスタムビートバトルドラグレイド2	FTG	NBGI
GEGEGE鬼太郎 妖怪大激战	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战	ACT	NBGI
7月17日			
合金弹头7	メタルスラッグ7	STG	SNK Playmore
★勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX
7月24日			
闪耀革命5	きらりん レボリューション5	RAG	KONAMI
黄昏综合症 被禁的都市传说	トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说	AVG	SPIKE
7月31日			
心跳魔女神判2	どきどき魔女神判！ 2	AVG	SNK Playmore
信长的野望DS2	信长の野望DS2	SLG	KOEI
Steal Princess盗贼皇女	スティールプリンセス盗贼皇女	AVG	MMV
8月7日			
救急救命 墨丘利神之杖2	救急救命カドゥケウス2	ACT	ATLUS
三国志大战・天	三国志大战・天	TAB	SEGA
不能看	みてはいけない	AVG	Dimple
火炎纹章 新・暗黑龙与光之剑	ファイアーエムブレム 新・暗黒龙と光の剑	RPG	任天堂
召唤之夜2	サモンナイト2	RPG	NBGI
8月21日			
西格玛和声	シグマ ハーモニクス	RPG	SQUARE ENIX
东京魔人学园剑风帖	东京魔人学园剑风帖	AVG	MMV
8月22日			
闪电十一人	イナズマイレブン	RPG	LEVEL-5
8月28日			
新世纪EVA绫波育成计划 明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计划	AVG	BROCCOLI
阪神虎DS	阪神タイガースDS	ETC	Spike
强尼的脱出大作战	ジョニーの脱出大作战	AVG	Success
恋爱的烦恼 林间学校篇	ToLOVEる-とらぶる- ワクワク! 林间学校篇	ACT	MMV
8月发售预定			
San-X个性频道 全明星大集合	San-X キャラクターチャンネル オールスター大集合!	ETC	San-X
遥远的时空中 梦浮桥	遥かなる时空の中で 梦浮桥	AVG	KOEI
2008年发售预定			
★恶魔城 被夺走的刻印	恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印	ACT	KONAMI

PSP

中文名	原名	类型	厂商
7月10日			
新世纪GPX高智能方程式赛车VS	新世纪GPXサイバーフォーミュラVS	RAC	SUNRISE
7月15日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
福特赛车	Ford Off Road Racing	RAC	Empire
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
7月17日			
★高达 战斗宇宙	ガンダムバトルユニバース	ACT	NBGI
7月24日			
罪恶工具XX终极核心Plus	ギルティギア イグゼクス アクセントコアプラス	FTG	Arc System
无限循环 梦见古城	インフィニットループ 古城が见せた梦	AVG	日本一
英雄传说 空之轨迹 the 3nd	英雄传说 空の轨迹 the 3nd	RPG	日本Falcom
7月31日			
★梦幻之星Portable	ファンタシースター ポータブル	RPG	SEGA
天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四の默示录	RPG	HUDSON
7月发售预定			
常青之国 悠久之仁	テイル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
8月12日			
麦登橄榄球09	Madden NFL 09	SPT	EA
8月28日			
大战略 大东亚兴亡史 虎虎虎 奇袭成功	大战略 大东亚兴亡史 ～トラ・トラ・トラ ワレ奇袭ニ成功セリ	SLG	SystemSoft Alpha
疯狂出租车 双拳	クレイジータクシー ダブルパンチ	RAC	SEGA
2008年内发售预定			
侍道Portable	侍道ポータブル	ACT	ACQUIRE
超时空要塞Ace Frontier	超时空要塞Ace Frontier	ACT	NGBI
★纷争 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	ACT	SQUARE ENIX

传奇 满分游戏的魅力 梦圆合金装备4

2008年6月12日，让众多玩家期待已久的PS3超大作《合金装备索利德4 爱国者之铳》正式发售，日本著名游戏杂志《Fami通》对本作给出了满分40分的评价，MGS4也成为了该杂志历史上评出的第八款满分游戏！同时，欧美著名的游戏网站GAMESPOT和IGN也给本作打出了最高分数！

1 满分难，难于上青天

《Fami通》初时的名称是按照上个世纪八十年代后期支配日本市场的任天堂电子游戏机Famicom（也即FC）而命名。首期杂志于1986年出版发行，如今作为周刊的《Fami通》每星期五出版。该杂志由于对当今电子游戏非常严格的评分而全球知名，电子游戏会经由一组四人的Fami通电子游戏评论家评分，每人会给出1至10分，然后将四个分数相加，最高可得到40分。一款游戏如果要获得满分极为困难：在MGS4之前的22年中，一共只有7款游戏获得过满分的殊荣，它们分别是：

游戏名称	发售明细
赛尔达传说·时之笛	任天堂 N64 1998.11.22
灵魂力量2	NAMCO DC 1999.8.5
放浪冒险谭	SQUARE PS 2000.2.10
赛尔达传说·风之韵	任天堂 NGC 2002.12.13
任天狗	任天堂 NDS 2005.4.21
最终幻想12	SQUARE-ENIX PS2 2006.3.16
任天堂全明星大乱斗X	任天堂 Wii 2008.1.31

2 满分游戏是怎样炼成的？

一款游戏想要获得满分评价，不仅要在画面表现、游戏系统等方面达到极为优秀的水准，更要有足够的特色才有可能获此殊荣。纵观上述满分游戏，我们也不难发现这条规律。例如《赛尔达传说·时之笛》的特色是极为有趣且丰富的谜题系统，《灵魂力量2》是凭借DC强大的性能而堪称完美的移植和画面表现，《放浪冒险谭》是独特的迷宫战斗系统以及超丰富的隐藏要素，《赛尔达传说·风之韵》是通过动画渲染技术而表现出的超一流画面，《任天狗》是极具亲和力的风格以及趣味满点的游戏性，《最终幻想12》是动感十足的战斗系统，《任天堂全明星大乱斗X》则是平衡性与爽快感十足的乱斗。

那么，《合金装备索利德4 爱国者之铳》又是凭借什么而获得了如此之高的认可？本文最后会附上《Fami通》编辑给出的理由，本期杂志的游戏铁板阵中也有我们自己的编辑们的评论。可以说，MGS4在各项通常指标上的表现都堪称完美，再加上同捆的联网对战模式经过了前几作的发展和完善，如今的表现也是相当之优秀，更为难能可贵的是，这是一款真正会让那些FANS们感动流泪的作品。一款能够深深打动玩家内心的游戏，仅仅这么一条理由，就值得我们给它满分！毕竟画面表现这些技术性的东东还可以提高，但一款能够打动人的作品却是有着自己灵魂的艺术品！

MGS4×PS3

[满分以外的意义] 在《合金装备4》发售以前，可谓是万众期待，怀着一颗灼热的心在期盼着它的，不仅仅是MGS系列的铁杆，还有绝大部分的玩家，甚至连PS3的生产商索尼，都是望穿秋水。或者说，某种意义上来讲，索尼比许多玩家更加渴望着它的登场，为什么？

无他，为了打开PS3目前在硬件销售方面的瓶颈，PS3如今的状况，众所周知，虽然已经距离老二的360相差不远，离Wii却还有老大一截，想要重现PS2时代的光辉，更几乎就是"Mission Impossibe"。索尼和PS3需要一款真正意义上的超大作来打破这种状况，然而FF13迟迟没有消息，《杀戮地带2》一再延期，《战神3》更是杳无音信，于是，《合金装备4》就成为了这最后一根救命稻草。

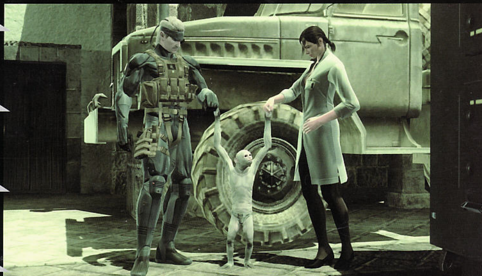
《合金装备4》在日本发售后的首周销量就达到了将近50万份，PS3的销量也是翻了好几倍！看一下历代满分作品，似乎对主机销量的促进并没有起到太大的作用，那么《合金装备4》能否打破这个传统呢？目前还不得而知，至少已经有了一个很好的彩头，未来的走向？就让我们拭目以待！

[山本ペンキ] 大家所熟悉的CQC格斗与充满了个性的BOSS战依然存在，可以购买武器装备与高自由度等新要素更让人兴奋。游戏内容的庞大超出想象。更加重视与同伴合作的在线对战也好玩到不得了！

[ででお] 可以自动拟态的"章鱼迷彩"让菜鸟玩家也能轻松使用。即时演算的动画非常精美，前几作中的登场人物很多，想要弄清4的剧情就得好好温习前几作。在线模式中可以用杂兵vs Snake，很有趣。

[カミカゼ长田] 压倒性的画面表现力与游戏内容。系列忠实FANS们自不必说，就算初次接触系列的玩家也可充分享受到其中乐趣。这是一款即使你不擅长动作游戏也想玩上一玩的完美作品。

[吉池マリア] 新旧内容的结合做得很完美。刚开始时也许还会觉得有所不足，但玩到最后就会觉得一切都很完美。可自由选择的游戏方式与隐藏要素让游戏在2周目以后依旧有趣。在线模式让人流连忘返。



※注释：左侧为日本著名游戏杂志《Fami通》各编辑对《合金装备4》的游戏评论和满分理由。

让那些故事传颂下去，
让Snake活在我们心中，
让这段美好回忆成为永恒

METAL GEAR SOLID
GUNS OF THE PATRIOTS

